

# BEST AVAILABLE COPY

**PAT-NO:** JP410201954A  
**DOCUMENT-  
IDENTIFIER:** **JP 10201954 A**  
**TITLE:** MAHJONG GAME DEVICE, MAHJONG GAME METHOD AND RECORDING  
MEDIUM  
**PUBN-DATE:** August 4, 1998

## INVENTOR-INFORMATION:

NAME	COUNTRY
KANBE, RYOJI	
OGAWA, MITSUAKI	
TOYODA, MINORU	
NAKASAKA, NOBORU	

## ASSIGNEE-INFORMATION:

NAME	COUNTRY
KONAMI CO LTD	N/A

**APPL-NO:** JP09306233

**APPL-DATE:** November 7, 1997

**INT-CL (IPC):** A63F009/22 , G06K017/00

## ABSTRACT:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To enjoy a mahjong game with reality by looks and words according to each **opponent's character** and habit by providing a control part for obtaining image data in such a manner as to come to a display state according to competition status of a competition character, and an image display part for image displaying the image data obtained by the control part.

**SOLUTION:** In order to obtain realism to totally forecast an opponent's the contents of holding tiles, a control part 20 obtains image data and voice data as variable items of expression of a face according to the competition status of each competition character, the motion of the face, a message and tile movement such as tile drawing and tile throw-away operation or the like, and controls to display image data and/or voice data. The control part 20 has emotion values set according to the competition status of each competition character to obtain the expression of each competition character corresponding to the current of mahjong competition status, and controls to select image data showing the expression of a face corresponding to the total of the emotion values at that time and display an image.

**COPYRIGHT:** (C)1998,JPO

\* NOTICES \*

JPO and NCIPI are not responsible for any damages caused by the use of this translation.  
1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.  
2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.  
3. In the drawings, any words are not translated.

---

DETAILED DESCRIPTION

---

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Field of the Invention] This invention relates to the mah-jongg game equipment applied to a TV game etc., the mah-jongg game approach, and the record medium with which the mah-jongg game program was recorded.

[0002]

[Description of the Prior Art] It is operating it through a controller conventionally, while a player's plays mah-jongg game equipment against three CPU players and a player's looks at its own hand on the play screen of a mah-jongg table. The player and the CPU player repeated \*\*\*\* and a discarded tile in order, PON, tsi, a can, etc. cried further, the tile was carried out, the hand was brought close to sequential completion, and the mah-jongg game was advanced by competing for completion of other three CPU players and a hand. In the play screen which looked at the mah-jongg table from the top, besides the contents of a hand of a player The discarded tile of the information seen owing to the usual mah-jongg, for example, other three CPU players, While PON, tsi, a can, etc. show, the tile etc. is displayed for every three CPU players and a player looks at such information, the condition of the hand of other three CPU players is predicted. one's discarded tile -- a partner's hand completion -- it became a tile, and it was playing carefully so that it might not transfer. the tile to which it finally came as \*\*\*\*\* -- or a partner's discarded tile -- oneself -- or a partner will do win and the victory or defeat of the time will be determined. At this time, when it gave according to the contents of a hand which carried out win and win was carried out to \*\*\*\*\* from other three persons, when win was carried out by a partner's discarded tile, those mark were got from the partner who transferred, and final victory or defeat were decided by the size of final mark.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, although the logical process of making it completing promptly and carrying out the win of one's hand earlier than other CPU players can be enjoyed with the above-mentioned conventional mah-jongg game equipment, without predicting the contents of a hand, and its completeness from a partner's discarded tile, and transferring a partner To the peculiarity for every partner and humanity peculiar to a mah-jongg game, and a mental pan, what \*\* In addition, the language and the complexion which are not, There is no presence, such as actuation, and it had the problem that pleasure of the true mah-jongg of playing reading

them, predicting a partner's contents of a hand and its completeness synthetically, and taking a discarded tile into consideration could not be acquired.

[0004] This invention solves the above-mentioned conventional problem, and aims at offering the mah-jongg game equipment, the mah-jongg game approach, and record medium which can enjoy a mah-jongg game with presence with the expression according to the humanity and the peculiarity for every partner, language, etc.

[0005]

[Means for Solving the Problem] At least the mah-jongg game equipment of this invention The hand and the contents of a discarded tile of the player, It is mah-jongg game equipment with which a mah-jongg game advances by repeating length and \*\*\*\*\* actuation. the contents of a discarded tile and the face of the waging-war character display -- having -- these players and the waging-war character -- order -- tiles, such as \*\*\*\* and a discarded tile, -- the display of the face of said waging-war character, a motion of a face, and a message list -- a tile -- with the control section which obtains image data so that it may be in the corresponding [ any they are ] to waging-war situation of said waging-war character at least display condition of the variable items, such as length and \*\*\*\*\* actuation It is characterized by having the image display section which carries out image display of the image data obtained by the control section. At least the mah-jongg game equipment of this invention Moreover, the hand and the contents of a discarded tile of the player, It is mah-jongg game equipment with which a mah-jongg game advances by repeating length and \*\*\*\*\* actuation. the contents of a discarded tile and the face of the waging-war character display -- having -- these players and the waging-war character -- order -- tiles, such as \*\*\*\* and a discarded tile, -- the display of the face of the waging-war character, a motion of a face, and a message list -- a tile -- the inside of variable items, such as length and \*\*\*\*\* actuation, -- any they are at least The control section which obtains image data and/or voice data so that it may be in the display and/or output state according to the waging-war situation of said waging-war character, It is characterized by having the image display section which carries out image display of the image data obtained by the control section, and the voice output section which carries out the voice output of the voice data obtained by the control section. As the mah-jongg game approach of this invention, at least Moreover, the hand and the contents of a discarded tile of the player, It is the mah-jongg game approach that a mah-jongg game advances by repeating length and \*\*\*\*\* actuation. the contents of a discarded tile and the face of the waging-war character display -- having -- these players and the waging-war character -- order -- tiles, such as \*\*\*\* and a discarded tile, -- the display of the face of the waging-war character, a motion of a face, and a message list -- a tile -- the inside of variable items, such as length and \*\*\*\*\* actuation, -- any they are at least Image data and/or voice data are obtained so that

it may be in the display and/or output state according to the waging-war situation of said waging-war character, and such image data and/or voice data are characterized by image display and/or carrying out a voice output. To the record medium of this invention, at least Furthermore, the hand and the contents of a discarded tile of the player, the contents of a discarded tile and the face of the waging-war character display -- having -- these players and the waging-war character - - order -- tiles, such as \*\*\*\* and a discarded tile,, while a mah-jongg game advances by repeating length and \*\*\*\*\* actuation the display of the face of the waging-war character, a motion of a face, and a message list -- a tile -- the inside of variable items, such as length and \*\*\*\*\* actuation, -- any they are at least Image data and/or voice data are obtained so that it may be in the display and/or output state according to the waging-war situation of said waging-war character. The mah-jongg game program characterized by image display and/or making it control to carry out a voice output is recorded in such image data and/or voice data.

[0006] every waging-war situation for every waging-war character which is every waging-war character and changes with these configurations every moment - - the display of a face, a motion of a face, a message, and a tile -- length and \*\*\*\*\* actuation -- an image output, since a voice output is carried out While becoming possible to enjoy the mah-jongg game which the humanity of the waging-war character peculiar to a mah-jongg game, and a peculiarity and psychology are judged through expression, a message which is not what \*\* of a face, and has presence more It becomes possible to acquire the pleasure of the original mah-jongg of playing reading them, predicting synthetically the contents of a hand of the waging-war character, and its completeness, and taking a discarded tile into consideration.

[0007] Moreover, preferably, the feeling value is set up according to the waging-war situation for every waging-war character, and the control section in the mah-jongg game equipment of this invention is characterized by controlling to choose the image data which shows the expression of a face according to the sum total of the feeling value in the time. Moreover, preferably, in the mah-jongg game approach of this invention, the feeling value is set up according to the waging-war situation for every waging-war character, and it is characterized by choosing and carrying out image display of the image data which shows the expression of a face according to the sum total of said feeling value in the time. Furthermore, according to the waging-war situation for every waging-war character, the feeling value is set to the record medium of this invention, and the mah-jongg game program characterized by making it control to choose and carry out image display of the image data which shows the expression of a face according to the sum total of the feeling value in the time is recorded on it.

[0008] Since image display of the expression of the face in that time of responding to the feeling value sum total according to a waging-war situation for

every waging-war character is carried out by this configuration, the expression for every waging-war character according to the flow of a mah-jongg waging-war situation is displayed, and the pleasure of the original mah-jongg of playing decision of a mah-jongg waging-war situation being attained according to that expression, and taking into consideration the mah-jongg waging-war situation for every waging-war character while a player obtains presence is acquired. [0009] Furthermore, preferably, the feeling value is set up according to the waging-war situation for every waging-war character, and the control section in the mah-jongg game equipment of this invention is characterized by to control to choose the image data with which give priority over the expression selection by this feeling value sum total, and only predetermined time indicates the expression of a face according to a special situation to be while choosing the image data which shows the expression of a face according to the sum total of the feeling value in that time. Moreover, it is characterized by choosing and carrying out image display of the image data with which the feeling value is set up according to the waging-war situation for every waging-war character, give priority over the expression selection by this feeling value sum total in the mah-jongg game approach of this invention preferably while choosing the image data which shows the expression of a face according to the sum total of the feeling value in that time, and only predetermined time indicates the expression of a face according to a special situation to be. Furthermore, while the feeling value is set to the record medium of this invention according to the waging-war situation for every waging-war character and choosing the image data which shows the expression of a face according to the sum total of said feeling value in the time The mah-jongg game program characterized by making it control to choose and carry out image display of the image data with which give priority over the expression selection by this feeling value sum total, and only predetermined time indicates the expression of a face according to a special situation to be is recorded.

[0010] an expression of a face by this configuration, give priority over selection of the face expression by this feeling value sum total, and corresponding to the special situation -- the -- since it sometimes comes out and displays, the feeling for every occasional waging-war character of that will appear, and presence will be obtained more.

[0011] Furthermore, preferably, the control section in the mah-jongg game equipment of this invention chooses data so that it may become any to be at least among the variable items corresponding to the high conditions of priority among the monograph affairs of the waging-war situation for every waging-war character. Moreover, preferably, data are chosen and it is characterized by image display and/or carrying out a voice output so that it may become any to be at least among the variable items corresponding to the high conditions of priority in the mah-jongg game approach of this invention among the monograph affairs of the

waging-war situation for every waging-war character. Furthermore, the mah-jongg game program which chooses data and is characterized by image display and/or making it control to carry out a voice output so that it may become any to be at least among the variable items corresponding to the high conditions of priority among the monograph affairs of the waging-war situation for every waging-war character is recorded on the record medium of this invention.

[0012] the expression of the variable item corresponding to [ among the monograph affairs of the waging-war situation for every waging-war character ] the high conditions of priority by this configuration, i.e., a face, a motion of a face, a message, and a tile -- it becomes length and \*\*\*\*\* actuation -- as -- an image -- and/or, since a voice output is carried out a mah-jongg waging-war situation being sometimes alike, and the situation for every waging-war character which responded appearing, and, while a player obtains presence more According to the situation for every waging-war character of the, decision of a mah-jongg waging-war situation will be attained, and much more pleasure of the original mah-jongg of playing taking into consideration the mah-jongg waging-war situation for every waging-war character will be acquired.

[0013] Furthermore, the control section in the mah-jongg game equipment of this invention is preferably characterized by controlling to choose the message data corresponding to the expression of the face for every waging-war character. Moreover, preferably, in the mah-jongg game approach of this invention, the message data corresponding to the expression of the face for every waging-war character is chosen, and it is characterized by image display and/or carrying out a voice output. Furthermore, the mah-jongg game program which chooses the message data corresponding to the expression of the face for every waging-war character, and is characterized by image display and/or making it control to carry out a voice output is recorded on the record medium of this invention.

[0014] Since a message is outputted by this configuration so that it may correspond to the face expression for every waging-war character displayed, it becomes the face expression and the message according to a mah-jongg waging-war situation, humanity, character, etc. of the waging-war character will appear more, and presence will be obtained more by it.

[0015] Furthermore, the control section in the mah-jongg game equipment of this invention is preferably characterized by controlling to choose the message data of the waging-war character which carried out message assignment at the time of the self-draw of a player. Moreover, it is characterized by choosing preferably the message data of said waging-war character which carried out message assignment at the time of the self-draw of a player in the mah-jongg game approach of this invention, and being characterized by image display and/or carrying out a voice output. Furthermore, the mah-jongg game

program which chooses the message data of said waging-war character which carried out message assignment at the time of the self-draw of a player, and is characterized by image display and/or making it control to carry out a voice output at it is recorded on the record medium of this invention.

[0016] Since the waging-war character is specified and the message is indicated by the output by this configuration at the time of the self-draw of a player, the hint of waging-war circumstantial judgment will be obtained to the waging-war character to worry, and much more pleasure of the original mah-jongg of playing taking that hint into consideration will be acquired.

[0017] Furthermore, preferably, he laughs it as the expression of the face for every waging-war character as image data in this invention at least, and they are a face, common face, and sadness face and a resentment face. moreover, the waging-war situation as output condition of image data [ in / preferably / this invention ] -- the contents of a hand at the time of a starting hand, and the tile at the time of a self-draw -- the tile at the time of contents and a discarded tile -- contents, reorganization, and win -- it is in any at least among the contents. Furthermore, a motion of the face for every waging-war character as image data in this invention is a motion which looks at which direction at least among the direction into which the tile was thrown away, the direction of the partner who cried, and the direction of a partner which carried out win preferably. furthermore, the tile for every waging-war character as image data [ in / preferably / this invention ] -- length and \*\*\*\*\* actuation -- a motion of \*\*\*\*\*, a motion of a discarded tile, and reach -- a motion and squeal of a tile -- it is how to move any at least among motions of a tile.

[0018] The pleasure of the original mah-jongg of playing decision of the mah-jongg waging-war situation according to the image being attained, and taking into consideration the mah-jongg waging-war situation for every waging-war character with each of these data while the image which is more rich in presence is obtained will be acquired.

[0019]

[Embodiment of the Invention] Hereafter, it explains, referring to a drawing about the operation gestalt of this invention.

[0020] Drawing 1 is the block diagram showing the hard configuration of the mah-jongg game equipment in 1 operation gestalt of this invention.

[0021] Mah-jongg game equipment 1 consists of a record medium 5 with which the game data which consist of the PURIME in amplifier 3 and the loudspeaker 4, the image data and voice data, and program data for outputting the body of a game machine (not shown), the television monitor 2 for outputting the image of a game, and the voice of a game were recorded in drawing 1 . Here, record media 5 are the so-called ROM cassette by which ROM to which the program data storage of for example, the above-mentioned game data or the operating system was carried out was contained by the plastics case, an

optical disk, a flexible disk, etc.

[0022] The bus 7 which consists of the address, data, and a controller bus is connected to the arithmetic and program control (it is called Following CPU) 6 with which the actuation within this body of a game machine and a control system control each part, and RAM8 and the interface circuitries 9 and 10 which can store various data, a digital signal processor 11, the image drawing processing processor 12, and interface circuitries 13 and 14 are connected to this bus 7, respectively. A controller 16 is connected to this interface circuitry 10 through the actuation information interface circuitry 15, and the command according to the actuation signal from a controller 16 can be made to perform to CPU6.

[0023] This digital signal processor 11 is write-in \*\*\*\*\* of the image data which should mainly perform location count on two-dimensional, light source count, generation of voice data, and processing processing, and the image drawing processing processor 12 should draw to RAM8 based on the count result in a digital signal processor 11. Moreover, through D/A converter 17, it connects with a television monitor 2 and the image output of the interface circuitry 13 is carried out, and it connects with D/A converter 18 pan through the PURIME in amplifier 3 at a loudspeaker 4, and the voice output of the interface circuitry 14 is carried out.

[0024] Here, as for mah-jongg game equipment 1, the gestalten differ according to the application. That is, when the above-mentioned mah-jongg game equipment 1 is constituted as home use, a television monitor 2, the PURIME in amplifier 3, and a loudspeaker 4 consist of another objects with the body of a game machine. Moreover, when the above-mentioned mah-jongg game equipment 1 is constituted as business use, all the components shown in drawing 1 are contained in one housing of one apparatus. Moreover, when the above-mentioned mah-jongg game equipment 1 is constituted as a nucleus, it sets a personal computer and a workstation. The above-mentioned television monitor 2 corresponds to the display for the above-mentioned computers. The above-mentioned image drawing processing processor 12 It corresponds to the hardware on the add-in board carried in some game program data currently recorded on the above-mentioned record medium 5, or the expansion slot of a computer. The above-mentioned interface circuitries 9, 10, 13, and 14, D/A converters 16 and 17, and the actuation information interface circuitry 15 support the hardware on the add-in board carried in the expansion slot of a computer. Moreover, the above RAM 8 supports each area of the main memory on a computer, or an expanded memory. With this operation gestalt, the above-mentioned mah-jongg game equipment 1 explains taking the case of the case where it is constituted as home use.

[0025] Moreover, a controller 16 has start button 16a, A carbon button 16b, B carbon button 16c, and cross-joint key 16d and stick type controller 16e and left trigger carbon button 16f, right trigger carbon button 16g, C1 carbon button 16h, and C2 carbon button 16i,

C3 carbon button 16j, C4 carbon button 16k, connector 16m, and depth trigger carbon button 16n. Here, to connector 16m, the memory for memorizing the advance condition of a game etc. temporarily etc. is removable. moreover -- being operational not only to four directions but the direction of 360 degrees in the above-mentioned stick type controller 16e -- becoming -- \*\*\*\* -- a joy stick and abbreviation -- it has the same function.

[0026] Next, the functional-block configuration of the mah-jongg game equipment 1 of this invention is explained.

[0027] The control section 20 is constituted by the above CPU6, digital signal processor 11, image drawing processing processor 12, and memory section (RAM8, interface circuitry 9, and record medium 5) 19. The game data which consist of image data, voice data, program data, etc. which were recorded on the record medium 5 CPU6 makes various signal processing perform by the digital signal processor 11, and controls by the image drawing processing processor 12 based on these various signal processing to perform write-in processing of image data and voice data which should be drawn to RAM8.

[0028] Moreover, the actuation input section 21 is constituted by the interface circuitry 10, the actuation information interface circuitry 15, and the controller 16. By making the command according to the actuation signal from the controller 16 by the player perform to CPU6 In the display screen as shown in drawing 2 as which the hand and the contents of a discarded tile of the player, the contents of a discarded tile of the waging-war character, a message, and face expression were displayed a player the waging-war character and sequence -- tiles, such as \*\*\*\* and a discarded tile, -- a mah-jongg game can be advanced by repeating length and \*\*\*\*\* actuation. In this case, a hand is a tile on hand, a discarded tile is a tile thrown away into \*\*, and a self-draw is [ \*\*\*\* is a tile to which it came also as one sheet from \*\*\*\*, and ] an action to which it comes also as one sheet from \*\*\*.

[0029] Furthermore, the image display section 22 will be constituted by an interface circuitry 13, D/A converter 17, and the television monitor 2, and the image according to the mah-jongg waging-war situation for every CPU character will be displayed on a screen in inputting into interface-circuitry 13 pan the image data which performed write-in processing to RAM8 through D/A converter 17 by the image drawing processing processor 12 at a television monitor 2.

[0030] Furthermore, the voice output section 23 will be constituted by an interface circuitry 14, D/A converter 18, the PURIME in amplifier 3, and the loudspeaker 4, and the voice according to the mah-jongg waging-war situation for every CPU character will be outputted in inputting into an interface circuitry 14 and D/A converter 18 pan the voice data which performed write-in processing to RAM8 through the PURIME in amplifier 3 by the image drawing processing processor 12 at a loudspeaker 4.

[0031] Here, actuation by this invention is explained

in more detail below about the control section 20 including CPU6 controlled by the game data recorded on the record medium 5.

[0032] the display (expression) of the face corresponding to the waging-war situation for every waging-war character so that a control section 20 may obtain presence and may predict a partner's contents of a hand synthetically, a motion of a face, a message, and a tile -- tiles, such as length and \*\*\*\*\* actuation, -- it becomes the variable item of migration -- as -- image data and voice data -- obtaining -- such image data and voice data -- image display -- and/or, it controls to carry out a voice output.

[0033] Moreover, according to the waging-war situation for every waging-war character, the feeling value is set up in order to obtain the expression for every waging-war character according to the flow of a mah-jongg waging-war situation, and a control section 20 is controlled to choose and carry out image display of the image data which shows the expression of a face according to the sum total of the feeling value in the time.

[0034] Furthermore, while the feeling value is set up according to the waging-war situation for every waging-war character and a control section 20 chooses the image data which shows the expression of a face according to the sum total of the feeling value in the time It controls to choose and carry out image display of the image data with which give priority over the expression selection by this feeling value sum total, and only predetermined time indicates the expression of a face according to a special situation to be so that the feeling for every occasional waging-war character of that appears preferentially and in emphasis.

[0035] furthermore, a control section 20 becomes a variable item corresponding to the high conditions of priority among the monograph affairs of the waging-war situation for every waging-war character so that it may express the situation for every waging-war character which the mah-jongg waging-war situation was sometimes alike, and responded -- as -- data -- choosing -- image display -- and/or, it controls to carry out a voice output.

[0036] furthermore, the message data of the waging-war character which carried out message assignment at the time of the self-draw of a player so that a control section 20 may consider as the hint of waging-war circumstantial judgment to the waging-war character to worry -- choosing -- image display -- and/or, it controls to carry out a voice output.

[0037] They are four kinds of a laughter face, common face, and sadness face and a resentment face as the expression of the face for every waging-war CPU character above. In the case of Uchida, the woman of the front face of drawing 3 , drawing 3 is usually a face, drawing 4 is a laughter face, drawing 5 is a sadness face, the expression of the waging-war CPU character is a resentment face, and, as for drawing 6 R> 6, the face expression of other waging-war characters is similarly displayed for it in the display screen of a television monitor 2, respectively.

[0038] moreover, a waging-war situation -- the

contents of a hand at the time of a starting hand, and the tile at the time of a self-draw -- the tile at the time of contents and a discarded tile -- contents, reorganization, and win -- they are the contents etc. Moreover, a motion of the face for every waging-war character carries out the motion which looks at which direction at least among the direction into which the tile was thrown away, the direction of the partner who cried, and the direction of a partner which carried out win. furthermore, the tile for every waging-war character -- tiles, such as length and \*\*\*\*\* actuation, -- migration -- a motion of \*\*\*\*\*, a motion of a discarded tile, and reach -- a motion and squeal of a tile -- it is a motion of a tile etc. Furthermore, the display message and voice output of the image section are made to correspond to the expression of the face for every waging-war CPU character. in this case, the time of carrying out a ready hand to reorganization (reach) in Monzen -- henceforth -- AGARI -- a tile -- except lengthens, and on condition that \*\*\*\*\*, it is declared simultaneously materialized. Moreover, win is AGARI. furthermore, \*\*\*\* -- by the ready hand (condition of waiting for AGARI) -- this trouble -- it is -- for example, 1 \*\*\*\* -- one more sheet -- effective -- it is in the condition which serves as a ready hand with a tile.

[0039] Next, the example is explained in detail about the concrete contents of the game data which consist of image data, voice data, program data, etc.

[0040] first, a game -- the initial set of before an initiation starting hand and a feeling value (mark) -- carrying out -- a game -- inside It is under setting. the usual case which carries out a feeling value set according to the situation, and sets the expression of a face according to the situation of the set feeling value and its CPU character -- it is -- moreover, mah-jongg -- a game -- The conversation (message) for every CPU character and the expression of a face are decided according to the mah-jongg waging-war situation. When the CPU character of arbitration is asked for conversation at the time of the own turn of a player, it is the case where the CPU character displays on a screen by making conversation according to the situation in the time into a message.

[0041] In the case of Uchida, it has by carrying out the initial set (+128 points) of the basic feeling value classified by character, and a feeling value set with a point and the feeling value set by the situation in a front station are carried out to the initial set of the feeling value for every CPU character of this. It has in this case, and with a feeling value set with a point, whenever it increases by 400 points from start \*\*\*\*\*, it considers as +one point, and whenever 400 points decrease, it calculates as -one point. For example, when start \*\*\*\*\* is made into 30000 points, it became +one point when it had and a point turned into 30400 points, and it has and a point turns into 29600 points, it becomes -one point. With moreover, the feeling value set by the situation in the before station in this case When win (it has gone up) is being carried out by the front station (+three points) and the win beyond of limit hand is being carried out (+three

points), When the limit hand ready hand was carried out, it was getting down when win was not able to be carried out (-three points), and does not transfer (+three points) and transfers (-three points), the case (-one point) where win is carried out to a partner by the self-draw is set.

[0042] moreover, a game -- the feeling value set by inside and its waging-war situation -- the time of a starting hand -- the time of a self-draw and a discarded tile -- win -- the sum total of the following number of each point at the time and the time of the Nagare office is set as a feeling value. In the case of Uchida's feeling value, at the time of a starting hand In for example, the case of 3 or less \*\*\*\* (+ten points) In the case of 5 or more \*\*\*\*'s (-ten points), at the time of a starting hand In the case of the \*\*\*\* rise by the self-draw (+three points) the self-draw end when applying reorganization (reach) at the time of one's discarded tile -- and the discarded tile is unnecessary, when it is a tile (-three points) the self-draw end when applying reorganization (reach) at the time of one's discarded tile -- and the discarded tile is unnecessary -- a tile -- not but and the self-drawn tile -- risk, when it is a tile (-three points) and applies reorganization (reach) at the time of its discarded tile (+ten points) When it cries at the time of its discarded tile (-six points) and reorganization (reach) can be applied at the time of the discarded tile of other houses (-ten points), the case (+six points) where it cries at the time of the discarded tile of other houses -- one's win -- sometimes, when self-draw win is carried out (+20 points) one's win -- the case (+20 points) where it sometimes acts as Shigekazu -- one's win -- the score count back at the time -- having -- a point (it is \*\*1 for every 400 differences from start \*\*\*\*\*) -- the win of other houses -- the case (-20 points) where it sometimes transfers -- the win of other houses -- a self-draw \*\*\*\* case (-20 points) sometimes the win of other houses -- the case (-14 points) where the ready hand is sometimes being carried out beyond limit hand -- the win of other houses, when it does not sometimes get down and transfer (+14 points) the win of other houses -- the score count back at the time -- having -- a point (it is \*\*1 for every 400 differences from start \*\*\*\*\*) -- When it is getting down at the time of the Nagare office when the ready hand is being carried out beyond limit hand at the time of \*\*\*\* (-14 points), and it does not transfer (+14 points), it has after the score count at the time of the Nagare office, and is a point (it is \*\*1 for every 400 differences from start \*\*\*\*\*) etc.

[0043] Furthermore, with the expression set of the face by the set feeling value, the expression of the face of the CPU character is usually changed to four kinds of a laughter face, common face, and sadness face and a resentment face according to the set feeling value. it -- the time of a starting hand -- the time of a self-draw and a discarded tile -- win -- it is made to make it change every moment at the time, the time of the Nagare office, etc. The criteria of the feeling value at this time are as being shown below.

[0044]

tension quantity (178 or more feeling values): -- laughter face tension common (88 - 177 feeling values): -- usually -- a face tension -- low (48 - 87 feeling values) : -- sadness face tension minimum (47 or less feeling values): -- resentment face usual Although the expression of the face of the CPU character is changing according to the set feeling value, in the case of the situation of the following CPU character, the expression of the face hung up over below has priority only for a moment or temporarily, and it returns to the expression of the face by normal operation (actuation by the feeling value) again after that.

[0045] In the case of 3 or less \*\*\*\* of starting hands, at the time of a starting hand, it laughs except the tension minimum, and usually becomes a face by the face and the tension minimum at it.

[0046] In the case of 5 or more \*\*\*\*'s of starting hands, it usually gets angry in tension quantity except a face and tension quantity, and becomes a face.

[0047] Moreover, in the case of a \*\*\*\* rise self-draw, it laughs except the tension minimum at the time of a self-draw, and usually becomes a face by the face and the tension minimum at it.

[0048] unnecessary -- a tile -- in the case of a self-draw, it usually gets angry in tension quantity except a face and tension quantity, and becomes a face.

[0049] risk -- a tile -- in the case of a self-draw, it usually feels sad in tension quantity except a face and tension quantity, and becomes a face.

[0050] Furthermore, about a motion of the face of the CPU character, when other houses cry at the time of the DORA end of other houses, it considers as a motion of a face which turns in the direction of the partner who cut the DORA temporarily, and the partner who cried. However, when other houses cry, the person who cut the tile which cried becomes a resentment face temporarily, and has become a motion of a face which turns in the direction of the person who cried after that.

[0051] furthermore, the reach of the CPU character -- a tile, a discarded tile, and a squeal -- a motion of the image of a tile changes also with each CPU characters, while changing with above-mentioned feeling values (tension).

[0052] next, a tile -- length and \*\*\*\*\* actuation are explained.

[0053] first, the reach for every CPU character -- although a motion of the image of a tile changes also with above-mentioned feeling values (tension), it is as being shown in the next (table 1). this (Table 1) -- by setting, I attaches vigor and it is reach from a top, and S is made to slide just for a moment, it is reach, O is reach placed on that occasion, and K is reach performed by rotating a tile. There are some inclinations also in man and woman's CPU character, and a male does the motion which attaches vigor and carries out reach from a top, and a woman does the motion which is made to slide just for a moment and carries out reach.

[0054]

[Table 1]

[0055] Moreover, although a motion of the image of the discarded tile for every CPU character changes also with above-mentioned feeling values (tension), it is as being shown in the next (table 2). this (Table 2) -- it sets, T is the case where a tile is thrown away by the motion thrown as shown in drawing 25 a, it is the case where a tile is thrown away as Y is zoom-in and the case where carry out a zoom down and a tile is thrown away, gently as shown in drawing 25 b, and are shown in drawing 25 c and N lets length, width, and a mah-jongg table slide, and I is the case where a tile is suddenly thrown away without a motion as a pattern of the resentment as shown in drawing 25 d. There are some inclinations also in man and woman's CPU character, the motion which throws away a tile is carried out so that a male may throw with sufficient vigor from a top, and a woman does gently zoom-in and the motion which is made to carry out a zoom down and throws away a tile.

[0056]

[Table 2]

[0057] Furthermore, although it cries for every CPU character and a motion of the image of a tile changes also with above-mentioned feeling values (tension), it is as being shown in the next (table 3). this (Table 3) -- although a motion which sets, brings N at hand as it is, and is doubled with other tiles is carried out, the height of the tile taken with a feeling value (tension) and the rate of a zoom change, and a dilation ratio becomes high, so that a feeling value (tension) is high. Moreover, X carries out the motion which takes with length and width and is doubled with other tiles, and K carries out the motion taken while rotating a tile.

[0058]

[Table 3]

character set up for every condition item of the (conversation), and voice, will be set up and carried out.

[0062] However, it is the thing of the expression of the face controlled by the feeling value which is shown below, and which was described above, saying "it being usually a face", and the number of 14-1 supports the message (conversation) mentioned later. [ for example / (14 -1, usually face) ] (The example of the CPU character: Uchida)

It is 1. \*\*\*\* start (14 -1, usually face) at the time of halfround game initiation.

2. \*\*\*\* Start (14 -2, Usually Face)

3. \*\*\*\* Start (14 -3, Usually Face)

4. \*\*\*\* Start (14 -4, Usually Face)

Halfround game termination was carried out at 1. top at the time of halfround game termination (15 -01, usually face).

2. The Last \*\*\*\*\* Carried Out Halfround Game

Termination at Point Higher than the Last \*\*\*\*\* of Player about 30000 or More Points (15 -02, Usually Face).

3. The Last \*\*\*\*\* Carried Out Halfround Game

Termination at Point Lower than the Last \*\*\*\*\* of Player about 30000 or More Points (15-03, Resentment Face).

4. The Last \*\*\*\*\* Carried Out Halfround Game

Termination at Point that is Lower than 30000 Points and Higher than the Last \*\*\*\*\* of Player (15-04, Resentment Face).

5. The Last \*\*\*\*\* Carried Out Halfround Game

Termination at Point that is Lower than 30000 Points and Lower than the Last \*\*\*\*\* of Player (15-05, Sadness Face).

the tile which is 1. pursued and is cut with reorganization when applying reorganization (reach) -- risk -- a tile (1-06, sadness face)

2. Pursue and Reorganize (1 -05, Usually Face).

Reorganization of the order [ of 3.6 ] less than (1-01, resentment face)

4. DORA End Reorganization (1-04, Sadness Face)

Reorganization of the order [ of 5.13 ] henceforth (1-02, sadness face)

6. Reorganization of those other than Above-mentioned Conditions 1 - 5 (1 -03, Usually Face)  
When reorganization (reach) was able to be applied, it 1. Pursued and reorganization was able to be applied (2-02, sadness face).

Reorganization of the order [ of 2.6 ] less than was able to be applied (2-03, resentment face).

3. DORA End Reorganization was Able to be Applied (2-01, Sadness Face).

4. Self-draw End Reorganization was Able to be Applied (2-04, Sadness Face).

5. Except the Above-mentioned Conditions 1 - 4, Its Hand is 3 or More (2-05, Sadness Face) \*\*\*\*s. [ at that Time ]

6. Except the Above-mentioned Conditions 1 - 4, Its Hand is 1 - 2 \*\*\*\* (2-06, Resentment Face). [ at that Time ]

7. Except the Above-mentioned Conditions 1 - 4, Its Hand is Ready Hand (2 -07, Usually Face). [ at that

[0059] in addition, the above various kinds -- a tile -- \*\*\*\* of a tile, the voice of concentration, etc. can also be changed according to length and \*\*\*\*\* actuation.  
[0060] furthermore -- a motion of \*\*\*\* -- the same -- right and left of a hand -- when bringing to which edge, placing beside a hand, coming as \*\* and regarding as CHIRATSU, these differ for every CPU character as \*\*\*\*\* -- it carries out and changes also with mah-jongg waging-war situations. According to those conditions, it is made to carry out an image output.

[0061] Next, if all of expression, and its message (conversation) and voice of a face of the CPU character are required, they will set voice data, while they stop [ judge them preferentially in order of the waging-war situation item number, and / by the item with which conditions were filled ] judging after it and set the conversation data and face expression data for every CPU character of the in the item to coincidence. Moreover, even if it judges to the last number in the item, in not fulfilling a monograph affair, it skips all also of face expression, conversation, and voice. That is, when it results in the following condition items, image display of the change items, such as the expression and the message of the face for every CPU

Time ]

The dark can of DORA was carried out (3-02, laughter face).

The dark can of DORA was carried out (4-01, sadness face).

The \*\* can of DORA was carried out (3 -03, usually face).

When it cries (a \*\* can, PON)

1. DORA was Cried (3-02, Laughter Face).

2. One shot was erased (3-01, sadness face).

3. \*\*\*\* 1 Squeal (3-04, Sadness Face)

When it cries (a \*\* can, PON)

1. When it is CPU Itself that Threw Away in Having Cried DORA (4-01, Sadness Face)

2. When it is Player that Threw Away in Having Cried DORA (4-02, Resentment Face)

3. One shot was erased (4-03, sadness face).

When it cries to the time (common) of crying at which it is shown below when not applied to the above item (tsi)

1. One shot was erased (3-01, sadness face).

2. It Cried Including DORA (3 -03, Usually Face).

When it cries (tsi)

1. One shot was erased (4-03, sadness face).

2. When it is [ the Discarded Tile ] DORA in CPU Itself that Threw Away in Tsi Having Been Carried Out Including DORA (4-01, Sadness Face)

3. When it is [ the Discarded Tile ] DORA in Player that Threw Away in Tsi Having Been Carried Out Including DORA (4-02, Resentment Face)

When it cries to the time (common) of crying at which it is shown below when not applied to the above item (common)

1. When Person Who Cried Has Less Than [ Order / of Six ] by \*\*\*\* 1 Squeal and is Lower than 20000 Points (4-06, Resentment Face)

2. When CPU Itself Has Already Cried [ Person Who Cried ] \*\*\*\* Further Less Than [ Order / of Six ] by \*\*\*\* 1 Squeal (4-05, Resentment Face)

3. Person Who Cried is at \*\*\*\* 1 Squeal at the Time (4 -04, Usually Face) of the Order [ of Six ] Less Than.

4. Person Who Cried is at \*\*\*\* 1 Squeal at the Time (4-07, Resentment Face) of the Order [ of Seven ] Henceforth.

5. Person Who Cried is at 1 Squeal at the Time (4-08, Sadness Face) of Not \*\*\*\* but the Order [ of Six ] Less Than.

6. At Squeal of Tile with Letters whose Person Who Cried is not \*\*\*\* in 1 Squeal, it is at the Time (4 -10, Usually Face) of the Order [ of Seven ] Henceforth.

7. At Squeal whose Person Who Cried is not \*\*\*\* in 1 Squeal, it is at the Time (4 -09, Usually Face) of the Order [ of Seven ] Henceforth.

8. Person Who Cried is Crying Including \*\*\*\* by 2 Squeals, and it is at the Time (4-11, Resentment Face) of the Order [ of Eight ] Less Than.

9. When Persons Who Cried are 3 Squeals (4-12, Sadness Face)

10. When Persons Who Cried are 4 Squeals (4-13, Sadness Face)

When the CPU itself carried out a can and drama a can

got, three or more own dramas a can of 1.CPU got (5 -02, usually face).

2. One or More Own Dramas Can of CPU Got (5-01, Laughter Face).

3. Three or More Dramas Can of Other Houses Got (5-04, Sadness Face).

4. One or More Dramas Can of Other Houses Got (5-03, Sadness Face).

When other houses carried out a can and drama a can got, three or more own dramas a can of 1.CPU got (6 -02, usually face).

2. One or More Own Dramas Can of CPU Got (6 -01, Usually Face).

3. Three or More Dramas Can of Other Houses Got (6-04, Resentment Face).

4. One or More Dramas Can of Other Houses Got (6-03, Sadness Face).

When cutting a tile, it decided "1. Got down" (7-01, sadness face).

2. -- although it is getting down and is harmless at reorganization -- \*\*\*\* -- risk -- a tile is cut (7-03, sadness face)

3. -- getting down -- \*\*\*\* -- risk -- a tile is cut (7-02, sadness face)

4. -- getting down -- \*\*\*\* -- the time of a self-draw -- the highest risk -- not the self-draw end but an easy way out is cut with a tile (7-05, resentment face)

5. -- getting down -- \*\*\*\* -- the time of a self-draw -- the highest risk -- not for the self-draw end but for reorganization, an easy way out is cut with a tile (7-03, sadness face)

6. -- getting down -- \*\*\*\* -- the time of a self-draw -- the highest risk -- the tile which is not the self-draw end is cut with a tile (7-06, sadness face)

7. the Highest Risk -- Cut Tile (7-04, Resentment Face)

8. Self-drawn Tile -- the Highest Risk -- Cut Not Self-draw End but Easy Way Out with Tile (7-05, Resentment Face)

9. the Time of Self-draw -- the Highest Risk -- Tile -- Not Self-draw End but Reorganization -- Receiving -- Risk -- Cut Tile (7-06, Sadness Face)

win -- the time -- 1. \*\*\*\* (8 -02, usually face)

2. Head HANE Went Up (10-01, Sadness Face).

3. It Had by the Win Henceforth [ Nanba ], and Point Turned into 30000 or More Points, and it Became being New Top (8-01, Laughter Face).

4.3 time \*\*, \*\*\*\* (8-03, laughter face)

5. \*\*\*\* (8-04, Laughter Face)

6. It Went Up Including Role of Spear Can (10-02, Laughter Face).

7. It Went Up Including Bloom on \*\* (8-06, Laughter Face).

8. Submarine Self-draw was Carried Out (8 -07, Usually Face).

9. It Acted as Riverbed Shigekazu (10-03, Laughter Face).

10. It acted as Shigekazu including the role of one shot (10 -04, usually face).

11. The self-draw sum was carried out including the role of one shot (8-08, laughter face).

12. At the Time of Comparatively Cheap Limit Hand

in case it Raises and There is a Slight Low Price (8-09, Sadness Face)

13. At the Time of Limit Hand other than the Above-mentioned Condition 12 (8-05, Laughter Face)
14. Win -- Time (8-10, Usually Face) of Slight Height in case Point Raises by 3200 or More Points of Child and There is a Slight Low Price Going Up
15. Win -- Time (8-11, Sadness Face) of it being Comparatively Cheap, in case Point Raises by 3200 or More Points of Child and There is a Slight Low Price, and Going Up
16. Win -- Time (8-15, Sadness Face) of Child being Lower than 3200 Points, Point Having Applied Reorganization, and Drama Flesh Side Not Getting
17. Win -- Point -- under from 3200 Points of Child -- Reorganization -- Not Applying -- Win -- Point -- the Time above 1000 Points of Child (8-14, Sadness Face)
18. Win -- Point -- under from 3200 Points of Child -- Reorganization -- Not Applying -- Win -- Time (8-16, Sadness Face) of Point being 1000 or Less Points of Child
19. or it Applied and Carried Out the 5 or More Order Self-draw End of the Reorganization of an after [ Reorganization ] and it Carried Out Self-draw Sum -- or Win -- Time (8-12, Sadness Face) of Child Doing [ Point ] 3200 or More Point Self-draw Sum
20. or it Applied and Carried Out the 5 or More Order Self-draw End of the Reorganization of an after [ Reorganization ] and it Acted as Shigekazu -- or Win -- Time (8-05, Laughter Face) of Child Acting [ Point ] as 3200 or More Point Shigekazu
21. or it Carried Out Self-draw Sum of the Reorganization in Situation except Having Applied and Carried Out the 5 or More Order Self-draw End of an after [ Reorganization ], and Having Gone Up -- or Win -- Time (8-13, Sadness Face) of Child Doing [ Point ] 3200 or More Point Self-draw Sum
22. or it Acted as Shigekazu of the Reorganization in Situation except Having Applied and Carried Out the 5 or More Order Self-draw End of an after [ Reorganization ], and Having Gone Up -- or Win -- Time (10-06, Usually Face) of Child Acting [ Point ] as 3200 or More Point Shigekazu

When win is carried out (when it has influence on the own score of CPU)

1. When Top is Reversed Henceforth [ Nanba ] (9-01, Sadness Face)
2. Self-draw Sum was Carried Out Beyond Limit Hand (9-02, Sadness Face).
3. It Acted as Shigekazu Beyond Limit Hand (11-01, Sadness Face).
4. Self-draw Sum was Carried Out to the CPU Itself Having Applied Reorganization (9-03, Sadness Face).
5. It Acted to the CPU Itself Having Applied Reorganization as Shigekazu (11-02, Sadness Face).
6. Win -- Win of the Point was Carried Out in 1000 or Less Points of Child, and the CPUs Itself were Parents (12-05, Sadness Face)
7. Win -- Win of the Point was Carried Out in 1000 or Less Points of Child, and the CPU Itself was Child (11-04, Sadness Face)
8. Self-draw Sum was Carried Out in Situations other

than the Above-mentioned Conditions 1 - 7 (9-04, Resentment Face).

9. It Acted as Shigekazu in Situations other than the Above-mentioned Conditions 1 - 7 (11-03, Sadness Face).
- When win is carried out (when there is no effect in the own score of CPU)
1. Head HANE was Carried Out (12-02, Sadness Face).
2. When Top is Reversed Henceforth [ Nanba ] (12-01, Sadness Face)
3. 7700 or More Points of Child Covered Expenses of Win (12-03, Sadness Face).
4. When Win Has Own Parents of CPU Kicked below 3200 Points of Child (12-05, Sadness Face)
5. Situations other than the Above-mentioned Conditions 1 - 4 Went Up (12-04, Sadness Face). At the time of \*\*\*\*, the ready hand is carried out beyond 1. limit hand, and the Nagare office was carried out (13-01, sadness face).
2. Nagare Office of the Reorganization was Applied and Carried Out (13-02, Sadness Face).
3. Ready Hand -- Carrying Out -- \*\*\*\* -- Reorganization -- Not Applying -- Win -- Point Carried Out Nagare Office by Child's Hand of 1000 or Less Points (13-04, Sadness Face)
4. Ready Hand -- Carrying Out -- \*\*\*\* -- Reorganization -- Not Applying -- Win -- Point Carried Out Nagare Office by Child's Hand of 3200 or More Points (13-04, Sadness Face)
5. In Situations other than the Above-mentioned Conditions 1 - 4, Ready Hand is Carried Out and Nagare Office was Carried Out (13-05, Resentment Face).
6. Although it was Non-\*\*, Nagare Office was Carried Out in Situation of Getting Down (13-06, Sadness Face).
7. Nagare Office was Carried Out by Non-\*\* in Situations other than the Above-mentioned Condition 6 (13-07, Sadness Face). When it is the CPU itself which was carried out 1. \*\*\*\* at the time of the Nagare office by nine-sort Yao 9 \*\*\*\*\* (13-08, sadness face)
2. When Player \*\*\*\* (13-09, Usually Face) the time of the Nagare office by 3 \*\*\*\* -- the 1.CPU itself -- win -- the time (13-10, resentment face) of being one in a person
2. The CPU Itself Transferred (13-11, Sadness Face). When what the can was carried out to the 1. last for at the time of the Nagare office with 4 open cans is the CPU itself (13-12, sadness face)
2. When what Can was Carried Out to Last for is Player (13-12, Sadness Face) When the wind tile of the 1. last is the CPU itself at the time of the Nagare office by cardinal-winds child continuous hits (13-13, usually face)
2. When the Last Wind Tile is Player (13-15, Resentment Face) When the reorganization person of the 1. last is the CPU itself at the time of the Nagare office by 4 house reorganization (13-14, usually face)
2. When the Last Reorganization Person is Player (13-

### 15. Resentment Face)

Next, the conversation (message) and voice which are automatically performed at the time of the own turn of the CPU character are explained. However, the laughter face and tune message (conversation) which is usually the thing of the expression of a sadness face four kinds of a face, a sadness face, and a resentment face of inside, and T-33 mentions later is supported in the expression of the face of the CPU character with the "sadness face" shown below. [ for example / (T-33, sadness face) ] moreover, the voice for every CPU character -- it is (laughing voice) -- according to the situation, if it is a (laughing voice) (for example, if "KUSUTSU", "WAHHAHA", "FUFU", etc. are (surprise voice)), "GYO", at least one kind [ about four ] of "Wu", "HEE", etc. are set up (surprise voice). (laughing voice) (surprise voice)

[0063] 1. When it is getting down and judges that it can finish getting down (T-33, sadness face)

2. Although it did not necessarily judge that it was getting down and can still finish getting down, an easy way out is two or more sheets at a certain time (laughing voice).

3. the CPU character itself -- reorganization -- applying -- \*\*\*\* -- the after [ reorganization ] self-draw end -- a tile -- numbers are seven tiles. (T-22, usually face)

4. the CPU character itself -- reorganization -- applying -- \*\*\*\* -- the after [ reorganization ] self-draw end -- a tile -- numbers are eight tiles. (Surprise voice)

5. the CPU character itself -- reorganization -- applying -- \*\*\*\* -- the after [ reorganization ] self-draw end -- a tile -- numbers are six tiles. (Surprise voice)

6. the CPU character itself -- reorganization -- applying -- \*\*\*\* -- the after [ reorganization ] self-draw end -- a tile -- numbers are four tiles. (Surprise voice)

7. the CPU character itself -- reorganization -- applying -- \*\*\*\* -- the after [ reorganization ] self-draw end -- a tile -- numbers are three tiles. (T-24, resentment face)

8. Although One Someone Had Applied

Reorganization, when are not Getting Down from the CPU Character Itself, and the CPU Character Itself Has Not Applied Reorganization, it Remains, and Has Self-draw, who Does Not Have the First Shot of Reorganization and it Becomes 3 \*\*\*\* (T-26, Laughter Face)

9. Although One Someone Had Applied

Reorganization, when are not Getting Down from the CPU Character Itself, and the CPU Character Itself Has Not Applied Reorganization, Remain, Self-draw Occurs, who Does Not Have the First Shot of Reorganization and it Becomes 3 \*\*\*\*, it is after the Above-mentioned Conditions 8 (Laughing Voice).

10. Although One Someone Had Applied

Reorganization, when are not Getting Down from the CPU Character Itself, and the CPU Character Itself Has Not Applied Reorganization, it Remains, and Has Self-draw, who Does Not Have the First Shot of

Reorganization and it Becomes 2 \*\*\*\* (T-27, Sadness Face)

11. Although One Someone Had Applied

Reorganization, when are not Getting Down from the CPU Character Itself, and the CPU Character Itself Has Not Applied Reorganization, Remain, Self-draw Occurs, who Does Not Have the First Shot of Reorganization and it Becomes 2 \*\*\*\*, it is after the Above-mentioned Conditions 10 (Laughing Voice).

12. Although One Someone Had Applied

Reorganization, when are not Getting Down from the CPU Character Itself, and the CPU Character Itself Has Not Applied Reorganization, it Remains, and Has Self-draw, who Does Not Have the First Shot of Reorganization and it Becomes 1 \*\*\*\* (T-28, Resentment Face)

13. Although One Someone Had Applied

Reorganization, when are not Getting Down from the CPU Character Itself, and the CPU Character Itself Has Not Applied Reorganization, Remain, Self-draw Occurs, who Does Not Have the First Shot of Reorganization and it Becomes 1 \*\*\*\*, it is after the Above-mentioned Conditions 12 (Laughing Voice).

14. When Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself and Own Stage Fright Eye of CPU Character is Lost Mostly (Surprise Voice)

15. When Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself and Own Stage Fright Eye of CPU Character is Lost (T-16, Sadness Face)

16. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at Eye Starting Hand 1 Order at the Time (T-02, Usually Face) of 2 \*\*\*\* or 3 \*\*\*\*.

17. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is after the Above-mentioned Conditions 16 (Laughing Voice) by the Time of 2 \*\*\*\* or 3 \*\*\*\* at Eye Starting Hand 1 Order.

18. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at Eye Starting Hand 1 Order at the Time (T-01, Usually Face) of 1 \*\*\*\*.

19. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is after the Above-mentioned Conditions 18 (Laughing Voice) by the Time of 1 \*\*\*\* at Eye Starting Hand 1 Order.

20. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and They are 4 or More (T-10, Resentment Face) \*\*\*\*s by the Time When Not Eye Starting Hand 1 Order but Flow of Self-draw is Bad.

21. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at the Time (T-09, Sadness Face) of 2 \*\*\*\* or 3 \*\*\*\* by the Time When Not Eye Starting Hand 1 Order but Flow of Self-draw is Bad.

22. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at the Time (T-08, Sadness Face) of 1 \*\*\*\* by the Time

When Not Eye Starting Hand 1 Order but Flow of Self-draw is Bad.

23. When One of the Above-mentioned Conditions 20-22 Has Already Happened and the Same Conditions Happen Once Again (Groan)
24. When Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, Not Eye Starting Hand 1 Order but the Number of the Remaining Self-draws is Taken into Consideration and Own Stage Fright Eye of CPU Character is Thin (T-09, Sadness Face)
25. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at the Time (T-16, Usually Face) of 3 \*\*\*\* or 2 \*\*\*\* by the Time with Sufficient Not Eye Starting Hand 1 Order but Flow of Self-draw.
26. When Hands are 2 \*\*\*\* when Conditions 25 Occur in 3 \*\*\*\*, or Conditions 25 Occur [ Hand ] in 2 \*\*\*\*, it is at the Time (Laughing Voice) of 3 \*\*\*\*.
27. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at the Time (T-14, Sadness Face) of 1 \*\*\*\* by the Time with Sufficient Not Eye Starting Hand 1 Order but Flow of Self-draw.
28. When Conditions 27 Have Already Happened and the Same Conditions Occur Once Again (Laughing Voice)

Next, when the CPU character of arbitration is asked for conversation (message) at the time of the own turn of a player, it explains setting a conversation set (message) for every the situation and its CPU character.

[0064] At the time of the own turn of a player, also when a player asks the CPU character of arbitration for conversation (message), like an old case, each following situation is preferentially judged from the conditions of a young number, the judgment after it is stopped by the condition item with which conditions were filled, and the conversation data and face expression data for every CPU character in the condition item are set to coincidence. (The example of the CPU character: Uchida)

1. When it is getting down and judges that it can finish getting down (T-33, sadness face)
2. Although it did not necessarily judge that it was getting down and can still finish getting down, an easy way out is two or more sheets at a certain time (T-34, usually face).
3. When it can finish getting down if the tile which seems to be comparatively safe is included in an easy way out although it is not getting down, it did not necessarily judge that it can finish getting down and there is only one easy way out (T-35, usually face)
4. It is the time (T-36, sadness face) when it can finish getting down if the tile which seems to be comparatively safe is included in an easy way out although it is not getting down, it did not necessarily judge that it can finish getting down and an easy way out does not have one sheet, either.
5. When are not getting down, it does not necessarily judge that it can finish getting down, there is only one easy way out and it has the tile which seems to be

comparatively safe (T-37, sadness face)

6. It is at the Above-mentioned Conditions 1-5 at the \*\*\*\*\* Time (T-38, Sadness Face).
7. When the CPU Character Itself Has Applied Reorganization and it is the First Shot (T-20, Usually Face)
8. the CPU character itself -- reorganization -- applying -- \*\*\*\* -- the after [ reorganization ] self-draw end -- a tile -- numbers are seven tiles. (T-22, usually face)
9. the CPU character itself -- reorganization -- applying -- \*\*\*\* -- the after [ reorganization ] self-draw end -- a tile -- numbers are five tiles or six tiles. (T-23, resentment face)
10. the CPU character itself -- reorganization -- applying -- \*\*\*\* -- the after [ reorganization ] self-draw end -- a tile -- numbers are three tiles or four tiles. (T-24, resentment face)
11. The CPU Character Itself Has Applied Reorganization and it is at the Times other than the Above-mentioned Conditions 7 - 10 (T-21, Usually Face).
12. Although One Someone Has Applied Reorganization, when it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and the CPU Character Itself Has Not Applied Reorganization and There is No Remaining Self-draw (T-30, Sadness Face)
13. Although One Someone Has Applied Reorganization, it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and the CPU Character Itself Has Not Applied Reorganization, the Remaining Self-draw Occurs, and who Has the First Shot of Reorganization (T-25, Usually Face).
14. Although One Someone Has Applied Reorganization, by Not Getting Down from the CPU Character Itself, the CPU Character Itself Has Not Applied Reorganization and it Remains, and Self-draw Occurs, and who Does Not Have the First Shot of Reorganization, and the Number of One Someone's after [ Reorganization ] Self-draw Ends is Less Than 4 Order, and it is at the Time (T-26, Laughter Face) of 3 or More \*\*\*\*.
15. Although One Someone Has Applied Reorganization, by Not Getting Down from the CPU Character Itself, the CPU Character Itself Has Not Applied Reorganization and it Remains, and Self-draw Occurs, and who Does Not Have the First Shot of Reorganization, and the Number of One Someone's after [ Reorganization ] Self-draw Ends is Less Than 4 Order, and it is at the Time (T-27, Sadness Face) of 2 \*\*\*\*.
16. Although One Someone Has Applied Reorganization, by Not Getting Down from the CPU Character Itself, the CPU Character Itself Has Not Applied Reorganization and it Remains, and Self-draw Occurs, and who Does Not Have the First Shot of Reorganization, and the Number of One Someone's after [ Reorganization ] Self-draw Ends is Less Than 4 Order, and it is at the Time (T-28, Resentment Face) of 1 \*\*\*\*.
17. Although One Someone Has Applied Reorganization, by Not Getting Down from the CPU

Character Itself, the CPU Character Itself Has Not Applied Reorganization and it Remains, and Self-draw Occurs, and who Does Not Have the First Shot of Reorganization, and the Number of One Someone's after [ Reorganization ] Self-draw Ends is Less Than 4 Order, and it is at the Time (T-29, Usually Face) of Ready Hand.

18. Although One Someone Has Applied Reorganization, by Not Getting Down from the CPU Character Itself, the CPU Character Itself Has Not Applied Reorganization and it Remains, and Self-draw Occurs, and who Does Not Have the First Shot of Reorganization, and All Reorganization Persons' Number of after [ Reorganization ] Self-draw Ends is 5 or More Order, and it is at the Time (T-30, Sadness Face) of 2 or More \*\*\*\*s.

19. Although One Someone Has Applied Reorganization, by Not Getting Down from the CPU Character Itself, the CPU Character Itself Has Not Applied Reorganization and it Remains, and Self-draw Occurs, and who Does Not Have the First Shot of Reorganization, and All Reorganization Persons' Number of after [ Reorganization ] Self-draw Ends is 5 or More Order, and it is at the Time (T-31, Usually Face) of 1 \*\*\*\*.

20. Although One Someone Has Applied Reorganization, by Not Getting Down from the CPU Character Itself, the CPU Character Itself Has Not Applied Reorganization and it Remains, and Self-draw Occurs, and who Does Not Have the First Shot of Reorganization, and All Reorganization Persons' Number of after [ Reorganization ] Self-draw Ends is 5 or More Order, and it is at the Time (T-32, Resentment Face) of Ready Hand.

21. When Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself and Own Stage Fright Eye of CPU Character is Lost Mostly (T-05, Sadness Face)

22. When Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself and Own Stage Fright Eye of CPU Character is Lost (T-06, Sadness Face)

23. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at Eye Starting Hand 1 Order at the Time (T-04, Resentment Face) of 5 or More \*\*\*\*s.

24. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at Eye Starting Hand 1 Order at the Time (T-03 Sadness Face) of 4 \*\*\*\*.

25. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at Eye Starting Hand 1 Order at the Time (T-02, Usually Face) of 2 \*\*\*\* or 3 \*\*\*\*.

26. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at Eye Starting Hand 1 Order at the Time (T-01, Usually Face) of Ready Hand or 1 \*\*\*\*.

27. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at the Time (T-10, Resentment Face) of 4 or More \*\*\*\*s by the Time When Not Eye Starting Hand 1 Order but

Flow of Self-draw is Bad.

28. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at the Time (T-09, Sadness Face) of 2 \*\*\*\* or 3 \*\*\*\* by the Time When Not Eye Starting Hand 1 Order but Flow of Self-draw is Bad.

29. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at the Time (T-08, Sadness Face) of 1 \*\*\*\* by the Time When Not Eye Starting Hand 1 Order but Flow of Self-draw is Bad.

30. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at the Time (T-07, Sadness Face) of Ready Hand by the Time When Not Eye Starting Hand 1 Order but Flow of Self-draw is Bad.

31. When Nobody Applies Reorganization, and Not Getting Down, Turning the CPU Character Itself Not within Eye Starting Hand 1 Order but within 2 \*\*\*\*s and Carrying Out Inside (T-12, Usually Face)

32. When Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, Not Eye Starting Hand 1 Order but the Number of the Remaining Self-draws is Taken into Consideration and Own Stage Fright Eye of CPU Character is Thin (T-11, Sadness Face)

33. When Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, Not Eye Starting Hand 1 Order but the Number of the Remaining Self-draws is Taken into Consideration and Own Stage Fright Eye of CPU Character is Thin (T-13, Laughter Face)

34. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at the Time (T-14, Sadness Face) of Ready Hand or 1 \*\*\*\* by the Time with Sufficient Not Eye Starting Hand 1 Order but Flow of Self-draw.

35. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at the Time (T-16, Usually Face) of 3 \*\*\*\* or 2 \*\*\*\* by the Time with Sufficient Not Eye Starting Hand 1 Order but Flow of Self-draw.

36. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at the Time (T-17, Sadness Face) of 4 \*\*\*\* by the Time with Sufficient Not Eye Starting Hand 1 Order but Flow of Self-draw.

37. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at the Time (T-19, Sadness Face) of 5 or More \*\*\*\*s by the Time with Sufficient Not Eye Starting Hand 1 Order but Flow of Self-draw.

38. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at the Time (T-14, Sadness Face) of Ready Hand by the Time When Not Eye Starting Hand 1 Order but Flow of Self-draw is Ordinary.

39. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at the Time (T-15, Usually Face) of 1 \*\*\*\* by the Time When Not Eye Starting Hand 1 Order but Flow of Self-draw is Ordinary.

40. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at the Time (T-17, Sadness Face) of 2 \*\*\*\* - 4 \*\*\*\* by the Time When Not Eye Starting Hand 1 Order but Flow of Self-draw is Ordinary.

41. When Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself and Not Eye Starting Hand 1 Order but Flow of Self-draw is Usually 5 or More \*\*\*\*s but (T-19, Sadness Face)

42. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at the Time (T-15, Usually Face) of Ready Hand by the Time Not Eye Starting Hand 1 Order but whose Flow of Self-draw is not Not Much Good.

43. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at the Time (T-17, Sadness Face) of 1 \*\*\*\* by the Time Not Eye Starting Hand 1 Order but whose Flow of Self-draw is not Not Much Good.

44. Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself, and is at the Time (T-18, Sadness Face) of 2 \*\*\*\* - 4 \*\*\*\* by the Time Not Eye Starting Hand 1 Order but whose Flow of Self-draw is not Not Much Good.

45. When Nobody Applies Reorganization, and it is not Getting Down from the CPU Character Itself and Not Eye Starting Hand 1 Order but Flow of Self-draw is not So Good, it is at the Time (T-19, Sadness Face) of 5 or More \*\*\*\*s.

Here, about the contents of conversation (message), although it constitutes so that conversation (message) may be set for every the situation and its CPU character, the case where the CPU character is Uchida about the example is explained to an example.

[0065] first of all -- a game -- as the example of an inner conversation (message) -- 1-01: -- "here ... it is a match .. "

1-02: -- late ... there is nothing .. "

1-03: "... which it was here and which is -- match"

1-04: -- be fastidious -- even throwing away ... wanting-to win"

1-05: "Don't miss..."

1-01: -- it passes ... this way"

2-01: "... not being needed -- it .. "

2-02: -- it is not related -- a thing ... present me .. "

2-03: ... it is already -- "

2-04: "\*\*\* ... get down -- "

2-05: -- useless -- it is ... "

2-06: -- yet ... in which it does not lose -- "

2-07: ... from [ here ] ... "

3-01: -- the thing of one shot ... I'm sorry -- "

3-02: ... it can go -- "

3-03: -- here -- this ... it says -- "

3-04: "wish ... as it is -- "

4-01: ... since it is fearful and there is nothing .. "

4-02: -- since it cuts ... it is \*\*\*\* .. "

4-03: -- kicked ... one shot .. "

4-04: ... if it is only it -- yet .. "

4-05: -- having come ... me -- the point .. "

4-06: "wanting to also obtain ... and to return"

4-07: ... what and an aim .. "

4-08: -- if it is me ... I will carry out what -- "

4-09: "-- a few ... only a few was visible -- "

4-10: "mah-jongg ... a way of life -- the Homo sapiens's .. "

4-11: "... mah-jongg is such a thing -- "

4-12: "mah-jongg ... the Homo sapiens who has struck ... it projects -- "

4-13: "... mah-jongg is what by which it does not come -- "

5-01: "-- were [ this being a can and ] right ... if it finishes, it understands .. "

5-02: "semantics ... it was -- "

5-03: "-- this ... being [ it / the can which is not good ]"

5-04: "... kept cause" of me

6-01: "-- this .... of me -- it is the path to which it should go -- "

6-02: "... this -- some .. previous announcement"

6-03: "-- it ... your own fate"

6-04: "... still ... a match does not throw away -- "

7-01: "... continuing [ it ]-still"

7-02: "... the kana along which it passes ... here -- "

7-03: "reach ... somehow or other -- "

7-04: "-- it throws away ... here -- "

7-05: "-- this ... \*\*\*\*\* useless"

7-06: "... passing and ... such a place ... "

8-01: "-- if it is this ... it arranges -- "

8-02: "... how many times it is not AGA \*\*\*\* among life spans the back -- "

8-03: "-- AGA \*\*\*\* ... aiming -- "

8-04: "means ... It bounds and is \*\*\*\*."

8-05: "-- good ... as having thought -- becoming .. "

8-06: "-- by no means ... there was no ata so far .. "

8-07: "-- to the extent that it is wonderful ... what and an aim .. "

8-08: "... which hit -- reading -- "

8-09: "... if it is a reverse side .. "

8-10: "-- somehow ... or [ being high ] .. "

8-11: "... a low eye and \*\*"

8-12: "... if -- long ago -- ata \*\*\*\*\* .. "

8-13: "-- here ... the limitation of me -- it is .. "

8-14: "-- was right ... this AGARI"

8-15: "-- this ... it cannot think now -- "

8-16: "-- I'm sorry ... unavoidable thing"

9-01: "-- kept ... that present -- fall"

9-02: "-- but -- it ... good AGARI"

9-03: "... which cannot win -- reach was carried out -- "

9-04: "-- a degree ... since it does not lose -- "

10-01: "-- I'm sorry and it ... me -- "

10-02: "-- it ... it is a strike -- "

10-03: ... which came -- at last -- the last -- "

10-04: "One shot" ...

10-05: "-- it waited ... long thing"

10-06: "-- here ... AGARI measure"

11-01: "lie ... it is this -- "

11-02: "Unavoidable \*\*\*"

11-03: "lie ... it is this -- "

11-04: "-- being small ... I considered -- "

12-01: "-- it is sad ... such top victory"

12-02: "... [ AGA / that of \*\* ]"

12-03: "HONTO ... was dangerous -- "

12-04: "-- me -- obtaining ... there is nothing AGA \*\*

-- "

12-05: "-- being useless ... more -- parents -- important  
-- carrying out -- \*\*\*\*\*"

13-01: "-- being useless ... if this class does not have  
AGA \*\* .. "

13-02: until it runs "risk ... having carried out what --  
me -- "

13-03: "-- or [ being useless ] ... carrying-out-  
unreasonable"

13-04: "-- or [ being useless ] ... carrying-out-  
unreasonable"

13-05: "Was reckless."

13-06: "-- it does not help ... there are even things .. "

13-07: "-- it does not help ... there are even things .. "

13-08: "-- I'm sorry .... to come to pass -- "

13-09: "-- not carrying out ... a distinguished citizen --  
"

13-10: "Convenience is too good".

13-11: "-- a this top -- there is nothing ... a negative  
beam temper .. "

13-12: "-- I'm sorry ... it passes -- making -- "

13-13: "-- the same wind ... having divided and had --  
by chance .. "

13-14: "-- this ... it is a draw -- "

13-15: "-- the convenience there ... without it passes --  
"

14-01: "-- since it risks ... this \*\*\*\* -- "

14-02: "-- immediately -- parents ... since it is given --  
"

14-03: "-- me -- it is ... only striking .. "

14-04: "north ... since it is an I lover -- "

15-01: "this time ... satisfaction -- carrying out -- II -- "

15-02: "-- a stroke [ like / today ] ... if it carries out --  
II -- "

15-03: "-- since it does not lose ... next time -- "

15-04: "-- since it does not lose ... next time -- "

15-05: "-- being mortifying ... a breast is painful -- "  
a degree -- as the example of the conversation  
(message) of a tune -- T-01: -- "-- advancing -- \*\*\*\*\*  
... early"

T-02: "-- it can do ... going -- \*\*\*\*\*"

T-03: "-- it can do ... without it cares -- "

T-04: "-- it can do ... absolutely -- "

T-05: "stage fright ... it is not visible -- "

T-06: "\*\*\*\* ... Useless"

T-07: "also obtaining ... to a slight degree and it being  
a few"

T-08: "It cannot progress" ..

T-09: "... not coming -- why -- "

T-10: "... in which it does not lose -- seeing -- \*\* -- "

T-11: "-- or [ being impossible ] ... it is not found -- "

T-12: "-- what ... carrying out early -- "

T-13: "-- me -- since it wins ... memorizing -- \*\* -- "

T-14: "... from here -- mah-jongg -- "

T-15: "-- it is visible ... your hand"

T-16: "-- some ... it is exciting -- "

T-17: "-- completely -- therefore ... without it cares --  
"

T-18: There is no "vanity... Your hand"

T-19: "-- this ... mah-jongg"

T-20: "-- yet -- the first shot -- if it can do ... without it  
escapes .. fighting -- "

T-21: "-- here ... AGA \*\*\*\*\* -- "

T-22: "-- me ... from AGA \*\* -- "

T-23: "-- me ... since it does not lose -- "

T-24: "... it is I \*\* ... since it has not given up -- "

T-25: "now -- yet ... the first shot -- "

T-26: "-- now ... continuing -- \*\*\*\*\*"

T-27: "-- it does not obtain ... continuing -- \*\*\*\*\*"

T-28: "Don't give up."

T-29: "... it caught up -- "

T-30: "-- waiting ... wanting-to concentrate"

T-31: "also obtaining ... silently and it being a few"

T-32: "-- me ... since there is no Oli \*\* -- "

T-33: "-- it can win .. there is nothing -- "

T-34: "transfer ... without it expects -- "

T-35: "-- me ... since it does not transfer -- "

T-36: "-- you ... being continued -- "

T-37: "-- me ... it is not continued -- "

T-38: "-- losing -- \*\* .. there is nothing -- "

Moreover, other control of the control section 20  
including CPU6 controlled by the game data recorded  
on the record medium 5 is explained below here.  
[0066] So that a control section 20 may be controlled  
by game data, may obtain presence and may predict a  
partner's contents of a hand synthetically Image data  
and voice data are obtained. the expression of a face  
according to the waging-war situation for every  
waging-war character, a motion of a face, a message,  
and a tile -- so that it may become the variable item of  
length and \*\*\*\*\* actuation such image data and  
voice data -- image display -- and/or, while carrying  
out a voice output the squeal of PON, tsi, a can, etc. --  
a tile -- the time -- the squeal -- it does not lap with the  
display position of a tile -- as -- a squeal -- the  
opposite side is made to carry out sequential  
migration, and the viewport of the face expression for  
every CPU character is made to display it on it as the  
display position of a tile  
[0067] Moreover, the icon display is expanded at the  
time of the need for a can etc., and it succeeds in  
control so that a command (for example, can) possible  
for a player may become bright and it may be visible  
clearly, so that a control section 20 may be controlled  
by game data, and a player may overlook it and it can  
be played exactly [ there is nothing and ].  
[0068] Furthermore, a control section 20 displays  
gradually the danger from which it hits for every  
waging-war CPU character, and the discarded tile of a  
player turns into a tile so that it may be controlled by  
game data and it may consider it as the Guy Dunst  
function and an exact play.  
[0069] The above-mentioned configuration explains  
the actuation hereafter.  
[0070] First, an electric power switch (not shown) is  
turned on and a power source is supplied to mah-jongg  
game equipment 1. At this time, CPU6 reads image  
data, voice data, game program data, etc. from a  
record medium 5 based on the operating system  
currently recorded on the record medium 5. Some or  
all of this read image data, voice data, and game  
program data will be held on RAM8. Henceforth,  
CPU6 is controlled based on the game program data  
memorized on RAM8, and the contents which a game

player directs through a controller 16 to advance a game. That is, CPU8 generates the command as a task for drawing or a voice output suitably based on the contents of directions (\*\*\*\*, a discarded tile, reach a tile, PON, tsi, a can, Ron, etc.) directed from a game player through a controller 16. A digital signal processor 11 is based on the above-mentioned command, and performs generation of voice data, such as count of the location of the character on a two-dimensional flat surface etc., and light source count, and processing processing.

[0071] Then, the image drawing processing processor 12 performs write-in processing of the image data which should draw on RAM8 etc. based on the above-mentioned count result. The image data written in RAM8 is supplied to D/A converter 17 through an interface circuitry 13, after it is changed into an analog video signal here, it is supplied to a television monitor 2, and it is displayed as an image on the screen. On the other hand, the voice data outputted from the digital signal processor 11 is supplied to D/A converter 18 through an interface circuitry 14, and after being changed into an analog sound signal, it will be outputted as voice from a loudspeaker 4 through the PURIME in amplifier 3 here. by these, the hand of a player and the contents of a discarded tile, the contents of a discarded tile of the waging-war character, and the expression of a face display on an orientation everywhere -- having -- these players and the waging-war character -- order -- tiles, such as \*\*\*\* and a discarded tile, -- a mah-jongg game will advance by repeating length and \*\*\*\*\* actuation. Drawing 7 is a flow chart which shows change item control routines, such as face expression change according to the waging-war situation for every CPU character by the mah-jongg game equipment of this invention.

[0072] a control section 20 is first controlled by the step ST 1 with game data to be shown in drawing 7 -- having -- a game -- the initial set of a feeling value is performed for every CPU character before an initiation starting hand. next, a control section 20 is controlled by the step ST 2 with game data -- having -- a game -- a feeling value is set for every CPU character inside by the conditions according to the mah-jongg waging-war situation. Furthermore, priority is given to any [ the feeling value which the control section 20 was controlled with game data, and was set for every CPU character, the conditions according to the mah-jongg waging-war situation, or ] they are at a step ST 3, variable items, such as expression of the face for every CPU character, are set, and it controls to make this output to a television monitor 2 as a game image. That is, although variable items, such as face expression for every CPU character based on a feeling value, are usually considered as the set, usually Ask the CPU character of arbitration for conversation at the time of the self-draw of a player, or When it results in priority special conditions, such as seeing a starting hand and becoming a laughter face for a moment, or when it results in the waging-war situation set up, priority is given over the above-mentioned usual set, and

variable items, such as face expression for every CPU character and a message, are set. Then, the above-mentioned steps ST1-ST3 are repeated, and when it ends, this mah-jongg game is ended, until it judges whether it is halfround game termination and ends at a step ST 4. a motion of the face [ variable item / in this case ] according to the waging-war situation for every waging-war CPU character besides the face expression for every CPU character, a message, and a tile -- length and \*\*\*\*\* actuation -- there is voice etc. further.

[0073] For example, as an example of the display screen of the face expression for every CPU character, there are usually four kinds, a face, a laughter face, a sadness face, and a resentment face, like Uchida (front woman) of drawing 3 - drawing 6 . Moreover, as an example of the display screen of the conversation (message) for every CPU character The message indicator screen of the CPU character at the time of PON is shown in drawing 2 . The message indicator screen in the ordinary starting hand at the time of initiation which is not often or bad is shown. drawing 8 -- a game -- drawing 9 -- risk -- the message indicator screen of the CPU character when cutting a tile is shown, the message indicator screen of the CPU character at the time of ISHANTEN is shown in drawing 10 R> 0, and the message indicator screen of the CPU character at the time of reach is shown in drawing 11 .

[0074] Drawing 12 is a control-routine flow chart which shows the initial set actuation of a feeling value of the step ST 1 of drawing 2 .

[0075] As shown in drawing 12 , by making the example of the CPU character into Uchida (woman), first, a control section 20 is controlled by the step ST 11 with game data, and the initial set (128 points) of the basic feeling value classified by CPU character is performed. Next, a control section 20 is controlled by the step ST 12 with game data, current has and a feeling value set with a point is performed. For example, at the time of 30000 start \*\*\*\*\*, it becomes +one feeling value by 30400 points, and becomes -one feeling value by 29600 points. Furthermore, at a step ST 13, a control section 20 is controlled with game data, and performs the feeling value set by the situation in a front station. For example, if win is carried out and the win beyond of limit hand is further carried out by +three points, they are +three points etc. the above -- a game -- the initial set actuation of a feeling value before an initiation starting hand is completed.

[0076] Drawing 13 is the face expression for every CPU character at the time of asking the CPU character of the arbitration in the step ST 3 of drawing 7 for conversation (message), conversation (message), and an audio control-routine flow chart.

[0077] a control section 20 is first controlled by the step ST 21 with game data to be shown in drawing 13 -- having -- a game -- change item sets, such as face expression for every CPU character, conversation (message), and voice, are performed according to the waging-war situation inside. next, a control section 20

is controlled by the step ST 22 with game data -- having -- a game -- it judges whether the CPU character of arbitration was asked for conversation (message) at the time of the own turn of a player inside. When it is judged that it asked for conversation (message) at a step ST 22, a control section 20 is controlled by the step ST 23 with game data, and change items, such as face expression for every CPU character and a message, are set according to the waging-war situation in this time. Moreover, when it is judged that it is not asking for conversation (message) at a step ST 22, after termination of a step ST 23, a control section 20 is controlled by the step ST 24 with game data, it judges whether it is halfround game termination, and the above-mentioned steps ST1-ST3 are repeated, and when it ends, this mah-jongg game is ended, until it ends. everything but the expression of the face [ variable item / this ] according to the waging-war situation for every waging-war character, a motion of a face, a message, and voice -- a tile -- there are length, \*\*\*\*\* actuation, etc.

[0078] Therefore, CPU6 makes the condition data read from the record medium 5, image data, voice data, and game program data hold to RAM8, and is every waging-war character. Image data and/or voice data, such as length and \*\*\*\*\* actuation, are chosen. every [ and / by the waging-war situation for every waging-war character which changes every moment ] condition data -- the expression of a face, a motion of a face, a message, and a tile -- In order to control to make it output to a television monitor 2 or a loudspeaker 4 as a game image or a voice output, While being able to enjoy the mah-jongg game which the humanity of the waging-war character peculiar to a mah-jongg game, and a peculiarity and psychology are judged through expression, a message which is not what \*\* of a face, and has presence more The pleasure of the original mah-jongg of playing reading them, predicting synthetically the contents of a hand of the waging-war character and its completeness, and taking a discarded tile into consideration can be acquired.

[0079] Moreover, since image display of the expression of the face in the time of responding to the feeling value sum total according to a waging-war situation for every waging-war character is carried out, the expression for every waging-war character according to the flow of a mah-jongg waging-war situation is displayed, and the pleasure of the original mah-jongg of playing decision of a mah-jongg waging-war situation being attained according to the expression, and taking into consideration the mah-jongg waging-war situation for every waging-war character while a player obtains presence can be acquired.

[0080] furthermore, an expression of a face give priority over selection of the face expression by this feeling value sum total, and corresponding to the special situation -- the -- since it sometimes comes out and displays, the feeling for every occasional waging-war character of that appears, and presence can be obtained more.

[0081] furthermore, the expression of the variable item

corresponding to the high conditions of priority among the monograph affairs of the waging-war situation for every waging-war character, i.e., a face, a motion of a face, a message, and a tile, an image and/or in order to carry out a voice output so that it may become length and \*\*\*\*\* actuation a mah-jongg waging-war situation being sometimes alike, and the situation for every waging-war character which responded appearing, and, while a player obtains presence more According to the situation for every waging-war character of the, decision of a mah-jongg waging-war situation is attained, and much more pleasure of the original mah-jongg of playing taking into consideration the mah-jongg waging-war situation for every waging-war character can be acquired.

[0082] Furthermore, since a message is outputted so that it may correspond to the face expression for every waging-war character displayed, it becomes the face expression and the message according to a mah-jongg waging-war situation, humanity, character, etc. of the waging-war character appear more, and presence can be obtained more.

[0083] Furthermore, since the waging-war character is specified and the message is indicated by the output at the time of the self-draw of a player, the hint of waging-war circumstantial judgment is obtained to the waging-war character to worry, and much more pleasure of the original mah-jongg of playing taking the hint into consideration can be acquired.

[0084] furthermore, the monograph affair by the waging-war situation, the expression of a face, a motion of a face, and a tile -- if each data, such as a message and voice, is subdivided in length and a \*\*\*\*\* actuation pan so that it may become more real, while being able to obtain the image which is more rich in presence, decision of the mah-jongg waging-war situation according to the image is attained, and the pleasure of the original mah-jongg of playing taking into consideration the mah-jongg waging-war situation for every waging-war character can acquire.

[0085] next, the squeal of PON, tsi, a can, etc. -- a tile -- the control which carries out sequential migration of the viewport of the face expression at the time is explained.

[0086] drawing 14 -- the squeal of PON, tsi, a can, etc. -- a tile -- it is the control-routine flow chart which shows viewport migration actuation of the face expression at the time.

[0087] a control section 20 is first controlled by the step ST 31 with game data to be shown in drawing 14 -- having -- a game -- inside and a squeal -- it judges whether there is any tile. next, the step ST 31 -- a squeal -- when there is a tile, a control section 20 is controlled by the step ST 32 with game data -- having -- a squeal -- the viewport of the face expression of the CPU character with a tile -- a squeal -- a tile does not hide -- as -- a squeal -- a tile -- with viewport, it controls to the opposite side to set the display-position flag to +1. Moreover, when it cries at a step ST 31 and there is no tile, a step ST 31 cries and the existence judging of a tile is repeated. furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 33 with game

data -- having -- the new display-position data of the viewport of the face expression of the CPU character - income -- carrying out -- a squeal -- a tile -- viewport -- the opposite side -- it can shift -- a squeal -- face expression is displayed that a tile does not hide. For example, when the right-hand side CPU character cries by PON and has not carried out the tile yet in drawing 15, the viewport of face expression is the example of image display which shows an initial valve position. In drawing 16, the right-hand side CPU character is the example of image display the viewport of face expression indicates the condition of having moved downward to be at PON, when [ 1st ] it cries and a tile is carried out. In drawing 17, the right-hand side CPU character is the example of image display which shows the condition that the viewport of face expression moved downward further when [ 2nd ] it cried and a tile was carried out, by the further PON.

[0088] therefore, the squeal of PON, tsi, a can, etc. -- a tile -- the time -- the squeal -- it does not lap with the display position of a tile -- as -- a squeal -- since the opposite side is made to carry out sequential migration and the viewport of the face expression for every CPU character was displayed on it as the display position of a tile -- a squeal -- the display of a tile and the display of the face expression for every CPU character become clear, and a required waging-war situation will be acquired easily.

[0089] next, the squeal of these PON, tsi, a can, etc. -- a tile and reach -- when a tile etc. can be performed, the case where the icon corresponding to them carries out an enlarged display is explained.

[0090] Drawing 18 and drawing 19 are control-routine flow charts which show actuation of icon expansion mode.

[0091] Zoom mode or normal mode is judged inside, and if it is in zoom mode at a step ST 41, it is a step ST 42. a control section 20 is first controlled by the step ST 41 with game data to be shown in drawing 18 -- having -- a game -- If a control section 20 is controlled by game data, it judges whether the upper key of a controller 16 is pressed and the upper key is pressed, it is a step ST 43, and a control section 20 will be controlled by game data, and an icon display will disappear.

[0092] Moreover, at a step ST 41 [ whether it is not zoom mode but normal mode, and ] Or if the upper key of a controller 16 is not pressed at a step ST 42 When it is judged that the control section 20 was controlled by game data, shifted to existence decision of the turn (turn) of the player of a step ST 44, and had the turn of a player at a step ST 44, it is a step ST 45. A control section 20 is controlled by game data, and a player judges [ a can or ] whether TSUMO win can be carried out. It judges whether at a step ST 45, a player is controlled by game data, a can or when it is judged that TSUMO win cannot be carried out, and a player can carry out reach of the control section 20. When it is judged that the reach of the player cannot be carried out at a step ST 46, it judges whether the control section 20 was controlled by the step ST 47 with game data, and the controller 16 entered downward.

[0093] Here, if the controller 16 is not downward contained at a step ST 47, it changed into the following condition 1 of (Table 4), and it is a small icon display at the time of Normal, and the icon display has disappeared at the time of a zoom. Moreover, at a step ST 45, a player will be in the following condition 2 of (Table 4), a can or when it is judged that TSUMO win can be carried out, an icon display is expanded [ the controller 16 is downward contained at a step ST 47, or ] at both the times of Normal and a zoom, and a possible command (for example, can) becomes bright for a player. Furthermore, when it is judged that the reach of the player can be carried out at a step ST 46, it will be in the following condition 3 of (Table 4), and a possible command (for example, reach) will both become bright for a player by small icon display at the time of Normal and a zoom.

[0094] Furthermore, when it is judged at a step ST 44 that there was no turn of a player, it judges whether a control section 20 is controlled by the step ST 48 of drawing 19 with game data, and PON, a can, tsi, and Ron can do it for a player. When it is judged that PON, a can, tsi, and Ron can do it at a step ST 48, it will be judged whether a control section 20 is controlled by the step ST 49 of drawing 19 with game data, and the upward key of a controller 16 is pressed.

[0095] Here, when it is judged that PON, a can, tsi, and Ron cannot do it for a player at a step ST 48, it changed into the following condition 1 of (Table 4), and it is a small icon display at the time of Normal, and the icon display has disappeared at the time of a zoom. Moreover, when it is judged that the upward key of a controller 16 is pressed at a step ST 49, it changed into the following condition 4 of (Table 4), and the command possible for a player became bright by the small icon display at the time of Normal, and the icon display has disappeared at the time of a zoom. Furthermore, when it is judged that the upward key of a controller 16 is not pressed at a step ST 49, it will be in the following condition 2 of (Table 4), and an icon display is expanded at both the times of Normal and a zoom, and a possible command (for example, can) becomes bright for a player.

[0096]

[Table 4]

[0097] For example, drawing 20 is an example of the display screen which shows the case where it is in the conditions 1 and 4 that the icon display has disappeared at the time of a zoom. Moreover, in drawing 21, it is an example of the display screen in the case of the condition 2 which shows that PON, a can, and tsi are possible for a player by the icon display to which it was expanded, and drawing 22 is an example of the display screen in the case of the condition 2 which shows that Ron is possible for a player by the icon display to which it was expanded. Furthermore, drawing 23 R>3 is an example of the display screen which shows the case where it is in the condition 3 that a small icon indication is given also at the time of a zoom. Furthermore, drawing 24 is an example of the display screen which shows the conditions 1, 3, and 4 that a small icon indication is given at the time of Normal.

[0098] Therefore, since it succeeds in control so that an icon display may be expanded in the above-mentioned condition 2 at both the times of the time of Normal, and a zoom, a command (for example, can) possible for a player may become bright and it may be visible clearly, the oversight of a player can also be lost, and it can play exactly, and a mah-jongg game can be enjoyed further.

[0099] In addition, in an icon display, the display of those other than Ron, a can, PON, and tsi, i.e., "option", can listen to music, such as BGM. Moreover, the display on the right of "option" is rearranged, it is a function, and can use and wait for this rearrangement function at the times, such as the Seiichi color, and can also examine a tile. Furthermore, the display of the right is a display of a point stick, and can know the occasional mark easily.

[0100] Next, it throws away and the danger display of a tile is explained. Color display changes as are shown in the display screen of drawing 26, and color display is carried out to the bottom in the face expression display screen region for every CPU character in five steps of the danger displays 101-105 and danger becomes high. It is got blocked, for example, 101 is purple sequentially from the one where danger is lower, 102 is green, and in orange, for 103, 104 is [ 105 ] red in yellow, and while a bar line graph becomes long from the left to right-hand side as danger becomes high, different color display increases one by one. Moreover, he is trying to display on it somewhat gloomily, covering the shade over the discarded tile which the CPU character \*\*\*\*\* (ed). In drawing 26, the slash is put in and distinguished to the discarded tile.

[0101] Drawing 27 and drawing 28 are control-routine flow charts in this invention which throw away and show the danger display action of a tile. When the language used for below is defined here, target is the CPU character of the object which throws away and is investigating the danger of a tile, and other is the CPU character of other houses other than the object which throws away and is investigating the danger of a tile, and it is danger display processing which indicates to

be MAIN to a main routine and is indicated to be SUB to drawing 27 and drawing 28.

[0102] As shown in drawing 27, when it throws away into the main routine of this invention and the danger display mode of a tile is performed first, initialization of a work piece is performed at a step ST 51, a control section 20 is controlled with game data at a step ST 52, and if the number of investigated target is smaller than four persons, when it will shift to the following step ST 53 and the number of investigated target will become the 4th person, it returns to the main routine of this invention. Furthermore, at a step ST 53, a waging-war partner's number is carried out +one in order to question the next waging-war partner at a step ST 54, if target which target which a control section 20 is controlled with game data, and is investigated judges whether it is a waging-war partner's number, and is investigated is not a waging-war partner's number, and it returns to processing of a step ST 52. Moreover, a control section 20 is controlled by the step ST 53 with game data, and if target to investigate is a waging-war partner's number (they are [ bottom / No. 1 and / No. 2 and ] No. 3 about a top in a front), danger detection processing after a step ST 55 will be performed.

[0103] next, a control section 20 is controlled by the step ST 55 with game data -- having -- the inside of danger detection processing -- the inside of a partner's discarded tile -- the actual thing -- the actual thing which detects whether there is any tile -- a tile -- processing is performed. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 56 with game data, and processing of \*\*\*\* is performed.

Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 57 with game data, and processing of the most eminent person of the country is performed.

Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 58 with game data, and three-fundamental-tiles-related processing is performed. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 59 with game data, and wind tile-related processing is performed. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 60 with game data, and processing of a wall is performed. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 61 with game data, and processing (for example, processing which the tile with numbers of 5 makes dangerous [ tiles with numbers, such as 3 and 6, ] at the time of a discarded tile) of \*\*\*\* is performed. Furthermore, as shown in drawing 28, a control section 20 is controlled by the step ST 62 with game data, and processing of DORA is performed. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 63 with game data, and processing of the Isshiki system is performed. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 64 with game data, and processing of a CHANTA system is performed. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 65 with game data, and processing of a 3 color system is performed. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 66 with game data, and processing (for example, processing which the tile

with numbers of 5 makes dangerous [ tiles with numbers, such as 3, 6, or 1, 4, ] at the time of a discarded tile) of a back muscle is performed. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 67 with game data, and processing (for example, processing which the tile with numbers of 1 and 8 makes dangerous [ tiles with numbers, such as 4 and 7, ] at the time of a discarded tile) of a score is performed. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 68 with game data, and processing between between 4 (for example, processing which the tile with numbers of 1 and 6 makes dangerous [ tiles with numbers, such as 2 of a hand and 5, ] at the time of a discarded tile) is performed. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 69 with game data, and processing of an easy-way-out flag is performed. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 70 with game data, and processing adding all the danger points of each item is performed. Furthermore, processing which divides into five steps the danger point which the control section 20 was controlled by the step ST 71 with game data, and was added at a step ST 70 is performed.

[0104] the actual thing [ in / in drawing 29 / the step ST 55 of drawing 27 ] -- a tile -- it is the control-routine flow chart which shows actuation of processing.

[0105] the discarded tile of target which a control section 20 is controlled by the step ST 551 with game data, and is investigated as shown in drawing 29 -- the actual thing -- a \*\*\*\*\* [ that there is a tile ] -- judging -- the actual thing -- if there is a tile -- a step ST 552 -- an insurance flag -- turning on -- the actual thing -- if there is no tile, it will shift to a step ST 553. if a control section 20 is controlled with game data, it judges whether target currently investigated is carrying out reach at this step ST 553 and reach is carried out -- a step ST 554 -- the discarded tile after the reach of waging-war persons other than target -- the actual thing -- if it judges whether there is any tile and reach has not been carried out -- a step ST 555 -- the discarded tile of the last of waging-war persons other than target -- the actual thing -- it judges whether there is any tile.

[0106] furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 554 with game data -- having -- the discarded tile after the reach of waging-war persons other than target -- the actual thing -- if there is a tile -- a step ST 556 -- an insurance flag -- turning on -- moreover, the insurance flag processing back of this step ST 556 or step ST 554 -- the actual thing -- if there is no tile, it will shift to processing of \*\*\*\* of the step ST 56 which is the next danger display processing.

[0107] moreover, a control section 20 is controlled by the step ST 555 with game data -- having -- the discarded tile of the last of waging-war persons other than target -- the actual thing -- if there is a tile -- a step ST 557 -- an insurance flag -- turning on -- moreover, the insurance flag processing back of this step ST 557 or step ST 555 -- the actual thing -- if there is no tile, it

will shift to processing of \*\*\*\* of the step ST 56 which is the next danger display processing.

[0108] Drawing 30 is a control-routine flow chart which shows actuation of the \*\*\*\* processing in processing of \*\*\*\* of the step ST 56 of drawing 27 . [0109] As shown in drawing 30 , a control section 20 is controlled by the step ST 561 with game data, and it judges whether it is \*\*\*\* of the discarded tile of target at a step ST 561, and if it is \*\*\*\* of a discarded tile, it will shift to a step ST 562, and if it is not \*\*\*\* of a discarded tile, the danger point will be added to a hand at a step ST 563, and it shifts to the following step ST 562.

[0110] Furthermore, if reach of whether a control section 20 is controlled by the step ST 562 with game data, and target is carrying out reach is judged and carried out and reach of whether it is \*\*\*\* of the discarded tile of other has not been judged and carried out at a step ST 564, it judges whether it is \*\*\*\* of the discarded tile of the last of other at a step ST 565.

[0111] Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 564 with game data, and if it is not \*\*\*\* of the discarded tile of other, if it is \*\*\*\* of the discarded tile of other, it will shift to processing of the concealed triplet muscle in processing of the next \*\*\*\* in the step ST 564 after adding the danger point to a hand at a step ST 566.

[0112] Moreover, a control section 20 is controlled by the step ST 565 with game data, and if it is not \*\*\*\* of the discarded tile of the last of other, if it is \*\*\*\* of the discarded tile of the last of other, it will shift to processing of the concealed triplet muscle in processing of the next \*\*\*\* in the step ST 565 after adding the danger point to a hand at a step ST 567.

[0113] Drawing 31 is a control-routine flow chart which shows actuation of the concealed triplet muscle processing in processing of \*\*\*\* of the step ST 56 of drawing 27 .

[0114] If a control section 20 is controlled by the step ST 568 with game data, it judges whether a concealed triplet is in the hand of a player and there is a concealed triplet as shown in drawing 31 , it will be a step ST 569, and the danger point is added to \*\*\*\* of the concealed triplet, there is no concealed triplet at a step ST 568, or danger point addition processing of a step ST 569 is carried out.

[0115] Drawing 32 is a control-routine flow chart which shows actuation of processing of the most eminent person of the country in the step ST 57 of drawing 27 .

[0116] As shown in drawing 32 , a control section 20 is controlled by the step ST 571 with game data, and the tile with numbers from two to eight of the discarded tile of target is checked. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 572 with game data, target cries, and a tile is checked. Then, a control section 20 is controlled by the step ST 573 with game data, and it judges whether the hand of a player is public 9 tile, and if it is public 9 tile, the danger point will be added to the hand of a step ST 574. Moreover, if the hand of target is not public 9 tile at a step ST 573, jump processing of the danger point

addition processing of a step ST 574 will be carried out.

[0117] Drawing 33 is a control-routine flow chart which shows actuation of processing of the three-fundamental-tiles relation in the step ST 58 of drawing 27.

[0118] As shown in drawing 33, a control section 20 is controlled by the step ST 581 with game data, the three fundamental tiles of target cry, and a tile is checked. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 582 with game data, and it judges whether there is possibility of a package, and if there is possibility of a package, the hand of a player will judge whether they are three fundamental tiles at a step ST 583. If the hands of a player are three fundamental tiles at a step ST 583, a control section 20 will be controlled by game data, and will add the danger point to a hand at a step ST 584. Moreover, if the hands of a player are not three fundamental tiles at a step ST 583, jump processing of the danger point addition processing of a step ST 584 will be carried out.

[0119] Drawing 34 is a control-routine flow chart which shows actuation of processing of the wind tile relation in the step ST 59 of drawing 27.

[0120] As shown in drawing 34, a control section 20 is controlled by the step ST 591 with game data, the wind tile of target cries, and a tile is checked. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 592 with game data, and it judges whether there is possibility of a package, and if there is possibility of a package, the hand of a player will judge whether it is a wind tile at a step ST 593. If the hand of a player is a wind tile at a step ST 593, a control section 20 will be controlled by game data, and will add the danger point to a hand at a step ST 594. Moreover, if the hand of a player is not a wind tile at a step ST 593, jump processing of the danger point addition processing of a step ST 594 will be carried out.

[0121] Drawing 35 is a control-routine flow chart which shows actuation of processing of the wall in the step ST 60 of drawing 27.

[0122] As shown in drawing 35, a control section 20 is controlled by the step ST 601 with game data, and all the tiles that have appeared in \*\* are checked. Then, it judges whether the control section 20 was controlled by the step ST 602 with game data, and it judged whether the four same tiles would already have appeared in \*\*, when it was a four-sheet wall, the time of a four-sheet wall was processed at a step ST 603, and if it is not a four-sheet wall at a step ST 602, the three same tiles have already appeared in \*\* at a step ST 604. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 604 with game data, if it is a three-sheet wall, the time of a three-sheet wall will be processed at a step ST 605, and if it is not a three-sheet wall at a step ST 604, the time of there being no wall will be processed at a step ST 606.

[0123] Drawing 36 is a control-routine flow chart which shows actuation of processing of \*\*\*\* in the step ST 61 of drawing 27.

[0124] If a control section 20 is controlled by the step ST 611 with game data, it judges whether there is any \*\*\*\*\* about the discarded tile of target and there is \*\*\*\*\* about the discarded tile of target as shown in drawing 36, the danger point will be added to the hand of target at a step ST 612. Moreover, at a step ST 611, if there is no \*\*\*\*\* about the discarded tile of target, danger point addition processing of a step ST 612 will be jumped.

[0125] Drawing 37 is a control-routine flow chart which shows actuation of processing of DORA in the step ST 62 of drawing 27.

[0126] A control section 20 is controlled by the step ST 621 with game data to be shown in drawing 37 -- having -- the discarded tile of target -- DORA -- it is confirmed whether there is any tile. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 622 with game data -- having -- the inside of the hand of a player -- DORA -- a \*\*\*\*\* [ that there is a tile ] -- judging -- the inside of a hand -- DORA -- if there is a tile, processing which adds the danger point to the hand at a step ST 623 will be carried out. This danger point addition processing back or a step ST 622 -- the inside of a hand -- DORA -- when it is judged that there is no tile, a control section 20 is controlled by the step ST 624 with game data -- having -- the inside of a hand -- DORA -- it judges whether there is any \*\*\* of a tile. Furthermore, the step ST 624 -- the inside of a hand -- DORA -- when it is judged that there is \*\*\* of a tile, addition processing of the danger point is carried out to the hand at a step ST 625. Moreover, the step ST 624 -- the inside of a hand -- DORA -- when it is judged that there is no \*\*\* of a tile, danger point addition processing of a step ST 625 is jumped.

[0127] Drawing 38 is a control-routine flow chart which shows actuation of processing of the Isshiki system in steps ST63-ST65 of drawing 27, processing of a CHANTA system, and processing of a 3 color system.

[0128] As shown in drawing 37, a control section 20 is controlled by the step ST 632 by step ST631 pan with game data, it cries to the discarded tile pan of target, and a tile is checked. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 633 with game data, and the self-draw end is checked in the discarded tile of target. Furthermore, a control section 20 is controlled by the step ST 634 with game data, and addition processing of the danger point is carried out to the hand.

[0129] Drawing 39 is a control-routine flow chart which shows actuation of processing of the back muscle in the step ST 66 of drawing 27.

[0130] If a control section 20 is controlled by the step ST 661 with game data, it judges whether there is any back muscle of the discarded tile of target and there is a back muscle of the discarded tile of target as shown in drawing 39, addition processing of the danger point will be carried out to the hand at a step ST 662.

Moreover, at a step ST 661, if there is no back muscle of the discarded tile of target, danger point addition processing of a step ST 662 will be jumped.

[0131] Drawing 40 is a control-routine flow chart

which shows actuation of processing of the score in the step ST 67 of drawing 27.

[0132] If a control section 20 is controlled by the step ST 671 with game data, it judges whether there is any score of the discarded tile of target and there is a score of the discarded tile of target as shown in drawing 40, addition processing of the danger point will be carried out to the hand at a step ST 672. Moreover, at a step ST 671, if there is no score of the discarded tile of target, danger point addition processing of a step ST 672 will be jumped.

[0133] Drawing 41 is a control-routine flow chart which shows actuation of processing between four, while being able to set to the step ST 68 of drawing 27

[0134] If a control section 20 is controlled by the step ST 681 with game data, it judges whether there is between four between the discarded tiles of target and there is between four between the discarded tiles of target as shown in drawing 41, addition processing of the danger point will be carried out to the hand at a step ST 682. Moreover, at a step ST 681, if there is between [ no ] four between the discarded tiles of target, danger point addition processing of a step ST 682 will be jumped.

[0135] Drawing 42 is a control-routine flow chart which shows actuation of processing of the easy-way-out flag in the step ST 69 of drawing 27.

[0136] As shown in drawing 42, first, a control section 20 is controlled by the step ST 691 with game data, and it is referred to as  $I=0$ . Next, a control section 20 is controlled by the step ST 692 with game data, an easy-way-out flag judges whether it is ON from the left of the hand of target to the 1st tile, and by the step ST 692, to the left of the hand of target to the 1st tile, if an easy-way-out flag is ON, the danger point will be initialized at a step ST 693. At a step ST 692, to the 1st tile, if an easy-way-out flag is not ON, initialization processing of the danger point of a step ST 693 will be jumped from the left of the hand of target, or a control section 20 is controlled by the step ST 694 with game data after initialization processing of the danger point of a step ST 693, and it judges whether it is  $I>=14$  (all of the hand of 14 sheets are checked). The easy-way-out flag +1 is added [ I ], and each processing of steps ST692-ST694 is repeated until it is set to  $I>=14$  at a step ST 694. "I++" of a step ST 695 is " $I=I+1$ ".

[0137] Therefore, about possibility that will hit for every waging-war CPU character, and the discarded tile of a player will turn into a tile, since the danger is displayed for every waging-war CPU character as two or more five steps, with the guidance function to a player, it can hit, an oversight of a tile can also be lost, it can play exactly, and a mah-jongg game can be enjoyed further.

[0138]

[Effect of the Invention] every waging-war situation for every waging-war character which is every waging-war character and changes every moment according to this invention as mentioned above -- the expression of a face, a motion of a face, a message,

and a tile -- length and \*\*\*\*\* actuation, in order to carry out a voice output, an image output and While being able to judge the humanity of the waging-war character, and a peculiarity and psychology through expression, a message which is not what \*\* of a face and being able to enjoy the mah-jongg game which has presence more The pleasure of the original mah-jongg of playing predicting synthetically the contents of a hand of the waging-war character and its completeness based on them, and taking a discarded tile into consideration can be acquired.

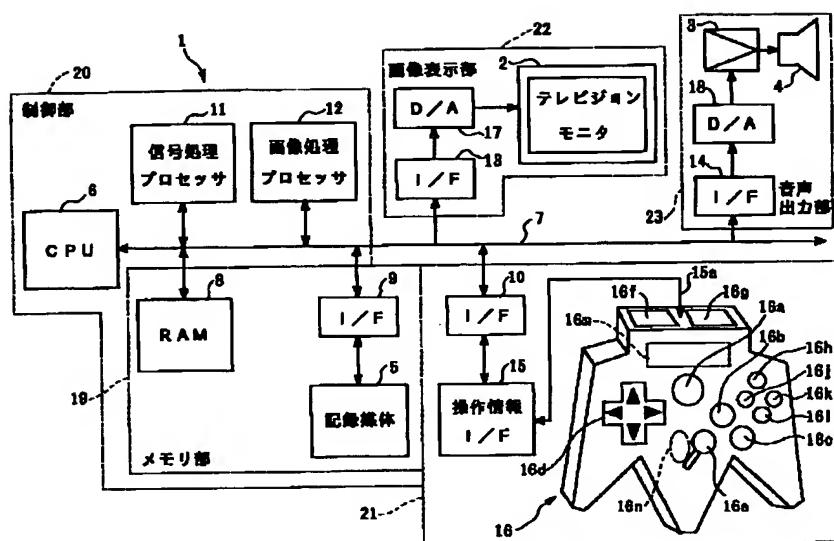
[0139] Moreover, in order to carry out image display of the expression of the face in the time for every waging-war character with the feeling value sum total according to the waging-war situation, the expression for every waging-war character according to the flow of a mah-jongg waging-war situation being displayed, and priority being given over selection of the face expression by this feeling value sum total, and the expression of a face according to a special situation, in order [ that ] to sometimes come out and to display The feeling for every occasional waging-war character of the also appears, and a player can obtain presence more.

[0140] furthermore, the expression of the variable item corresponding to the high conditions of priority among the monograph affairs of the waging-war situation for every waging-war character, i.e., a face, a motion of a face, a message, and a tile -- it becomes length and \*\*\*\*\* actuation -- as -- an image -- and/or, if it is made to carry out a voice output a mah-jongg waging-war situation is sometimes alike, the situation for every waging-war character which responded appears exactly, and a player can acquire much more pleasure of the original mah-jongg of playing taking into consideration the mah-jongg waging-war situation according to the situation for every waging-war character of the while being able to obtain presence more.

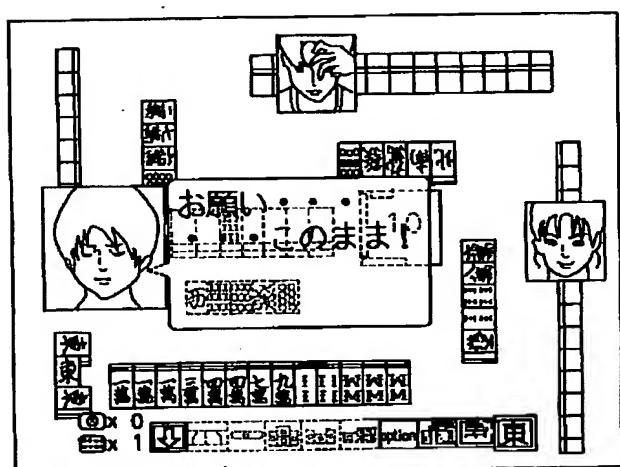
[0141] Furthermore, since the waging-war character is specified and the message is indicated by the output at the time of the self-draw of a player, the hint of waging-war circumstantial judgment can be obtained to the waging-war character to worry, and much more pleasure of the original mah-jongg of playing taking the hint into consideration can be acquired.

[0142] furthermore, expression -- for example, a laughter face -- usually -- a face, a sadness face, and a resentment face -- a waging-war situation -- for example, the contents of a hand at the time of a starting hand and the tile at the time of a self-draw -- the tile at the time of contents and a discarded tile -- contents, reorganization, and win -- from the contents the direction into which the motion of a face threw away the tile, the direction of the partner who cried, and the direction of a partner which carried out win -- a tile -- length and \*\*\*\*\* actuation -- for example, a motion of \*\*\*\*, a motion of a discarded tile, and reach -- a motion and squeal of a tile -- if it sets up more finely with a motion of a tile etc., the image which is more rich in presence can be obtained.

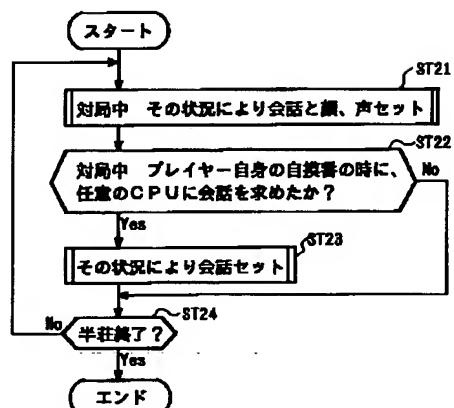
【図1】



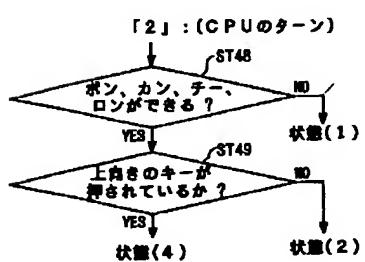
【図2】



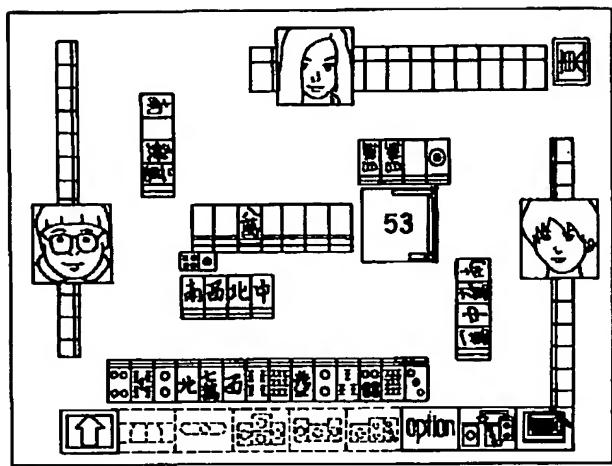
【図13】



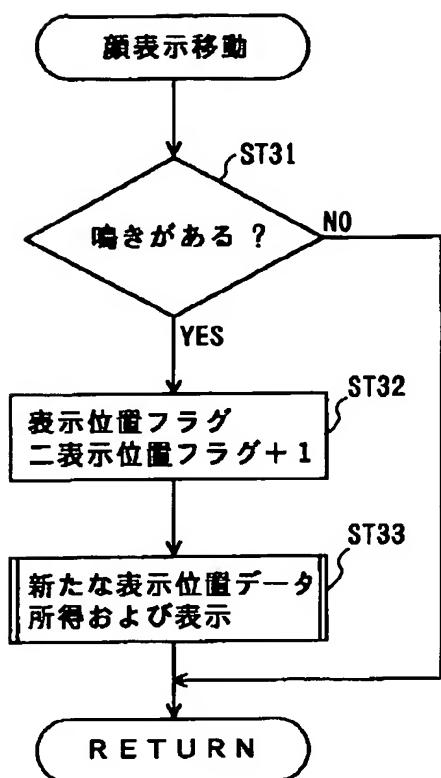
【図19】



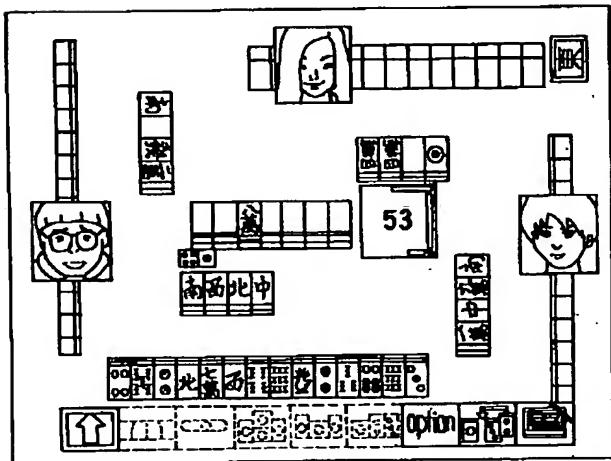
【図3】



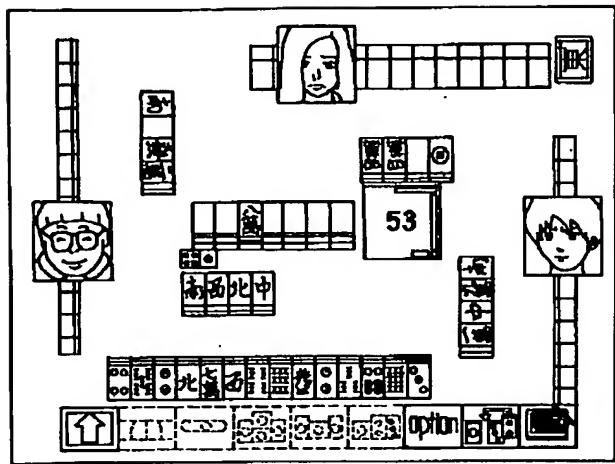
【図14】



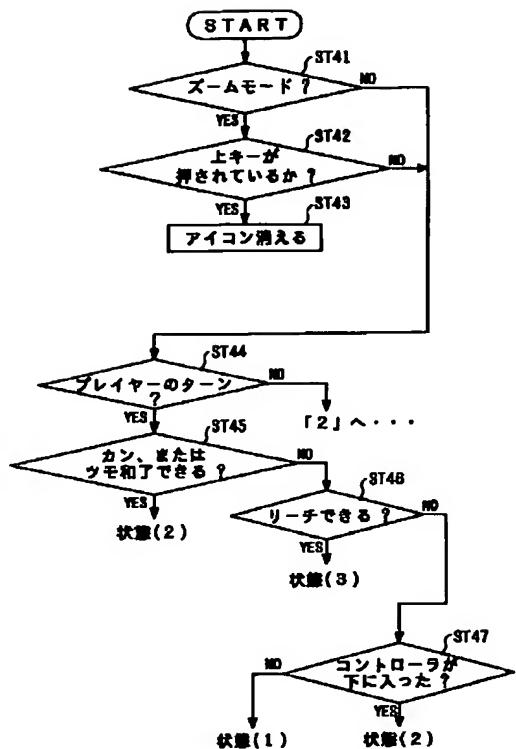
【図4】



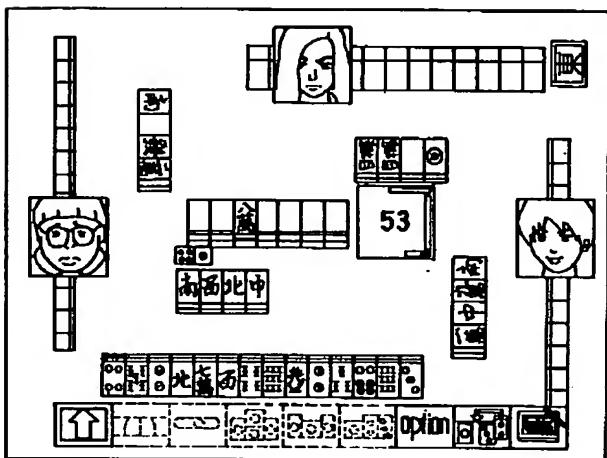
【図5】



【図18】

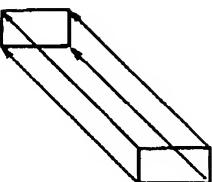


【図6】

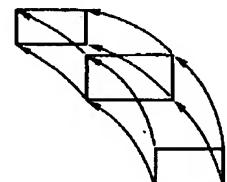


【図25】

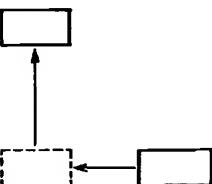
(a)



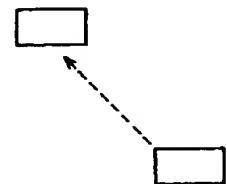
(b)



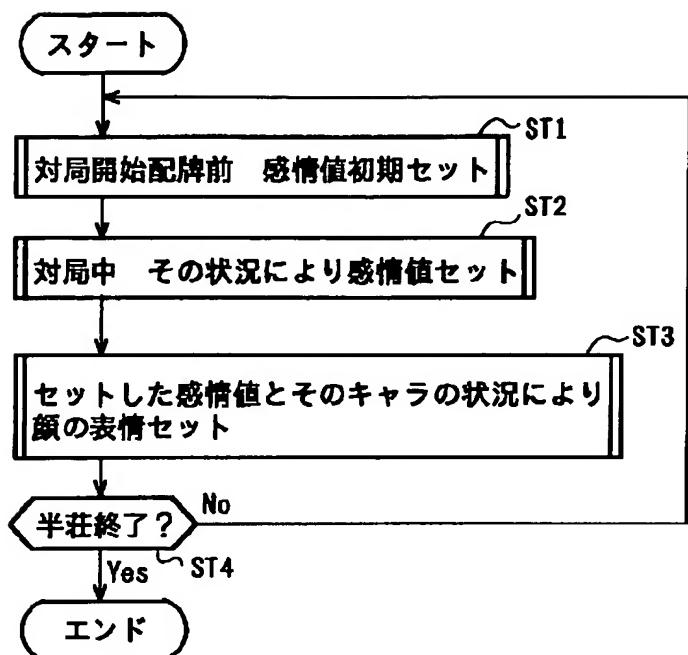
(c)



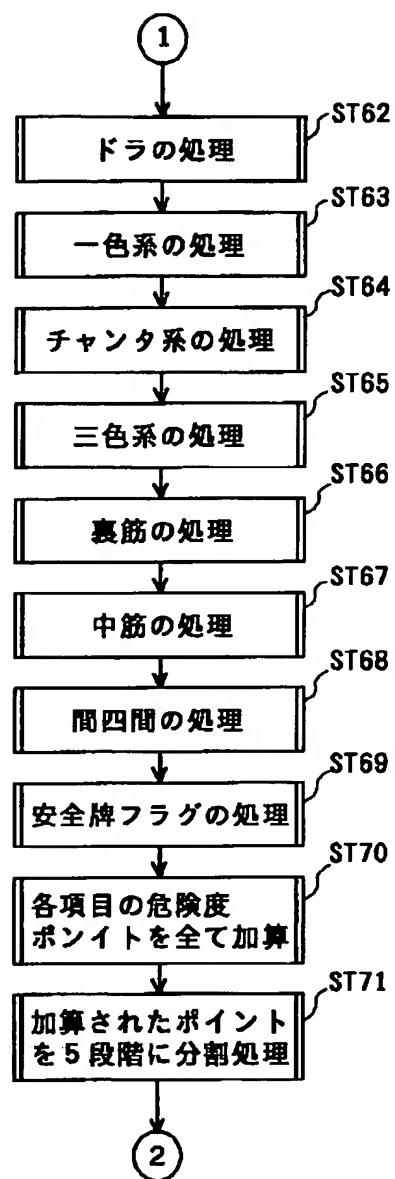
(d)



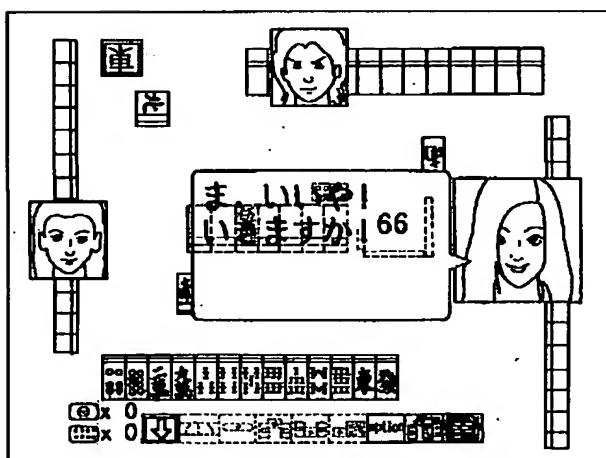
【図7】



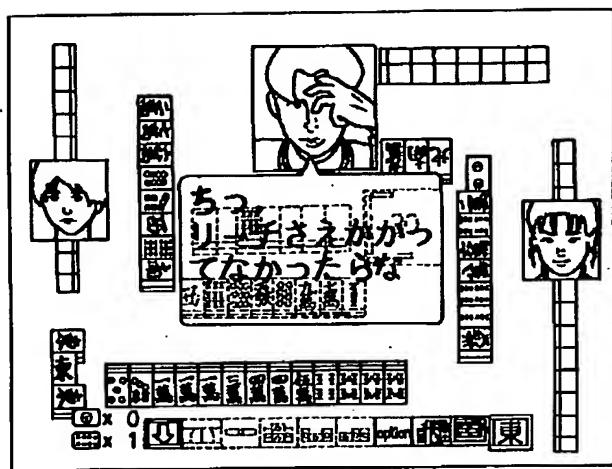
【図28】



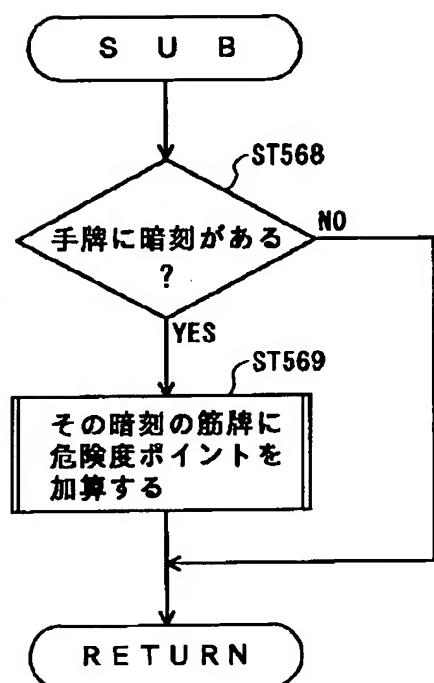
【図8】



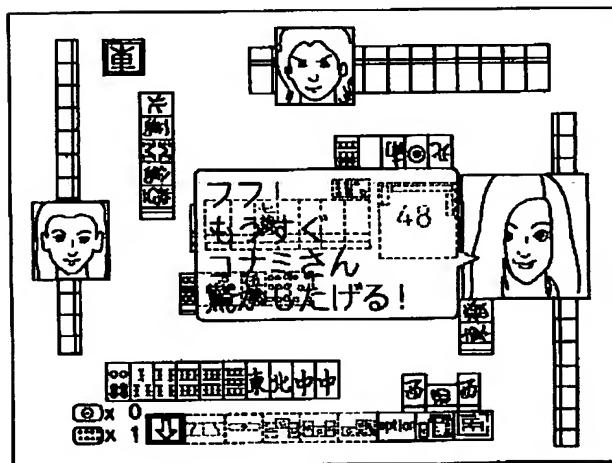
【図9】



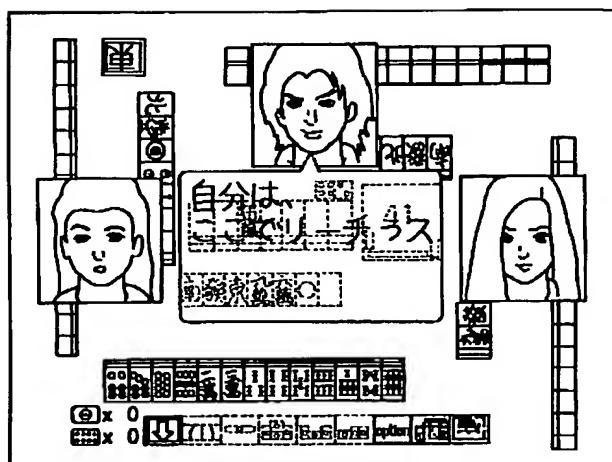
【図31】



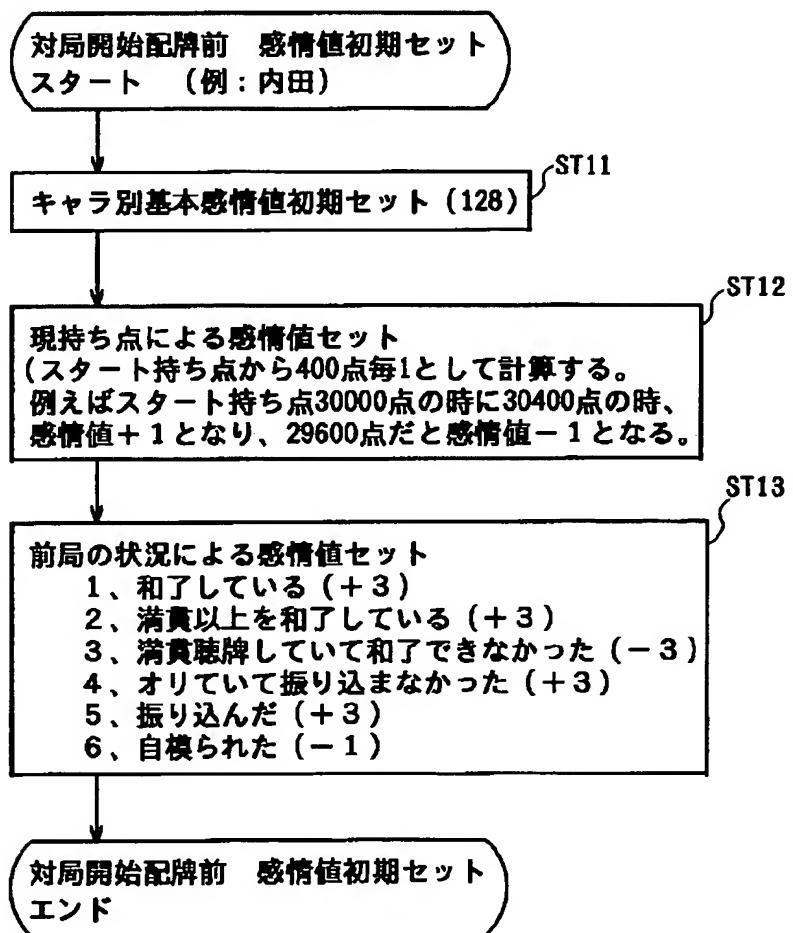
【図10】



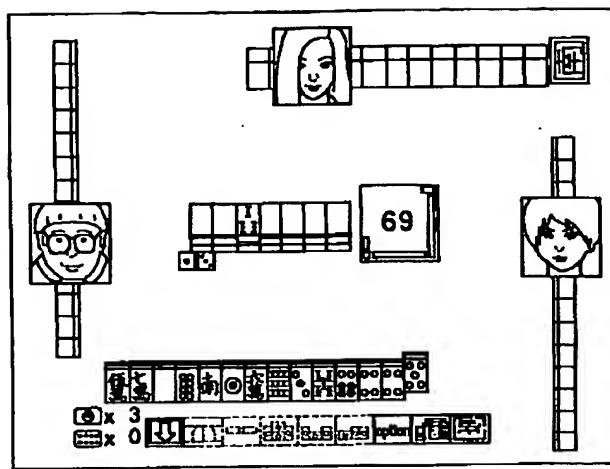
【図11】



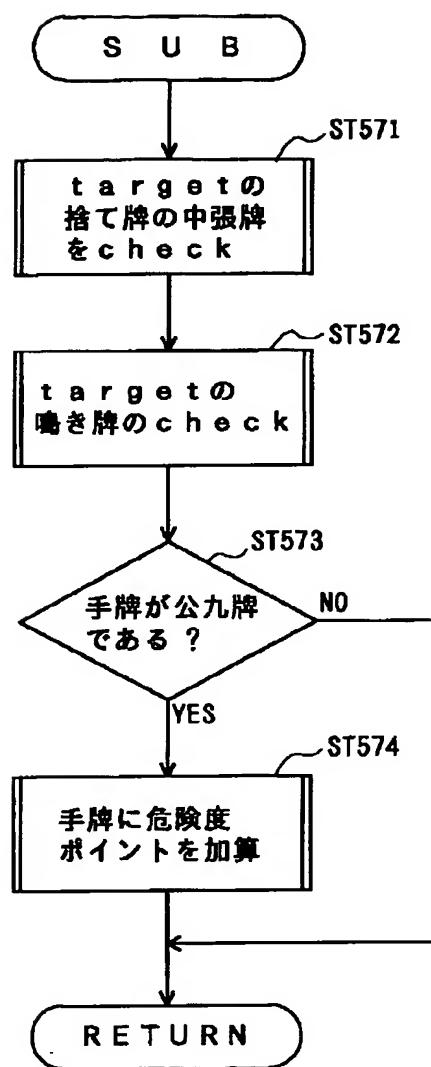
【図12】



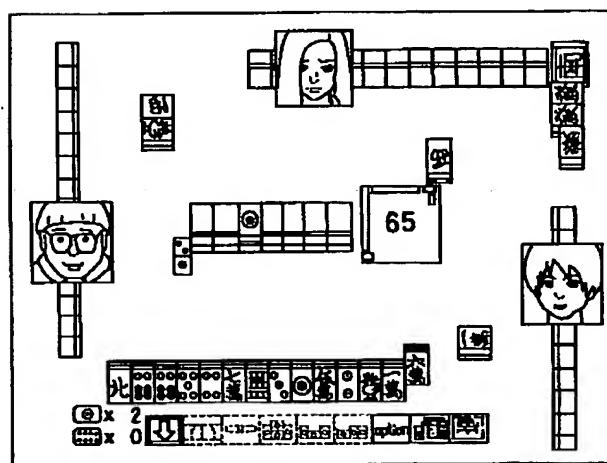
【図15】



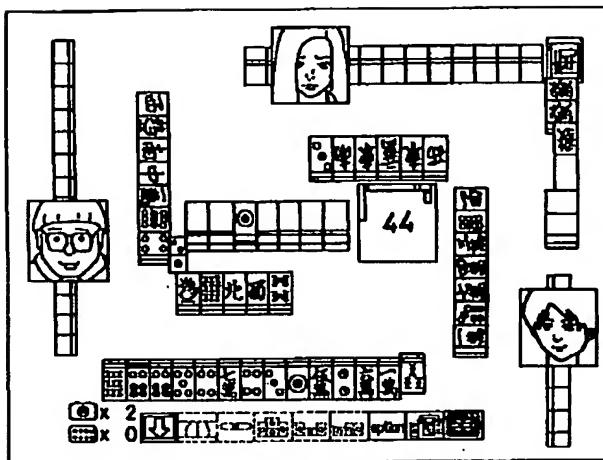
【図32】



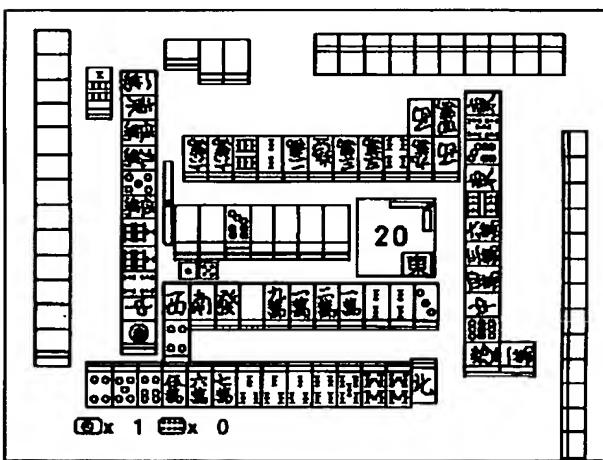
【図16】



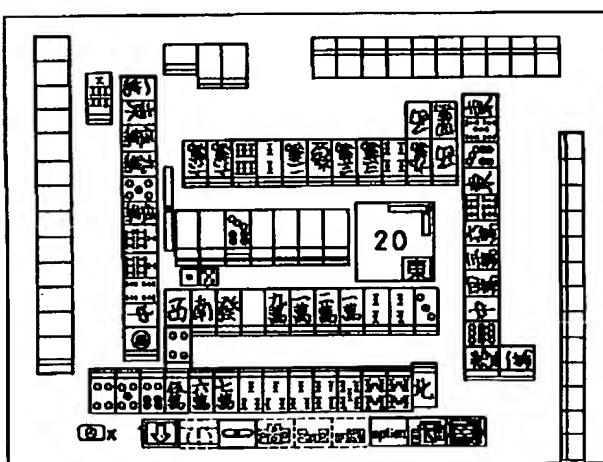
【図17】



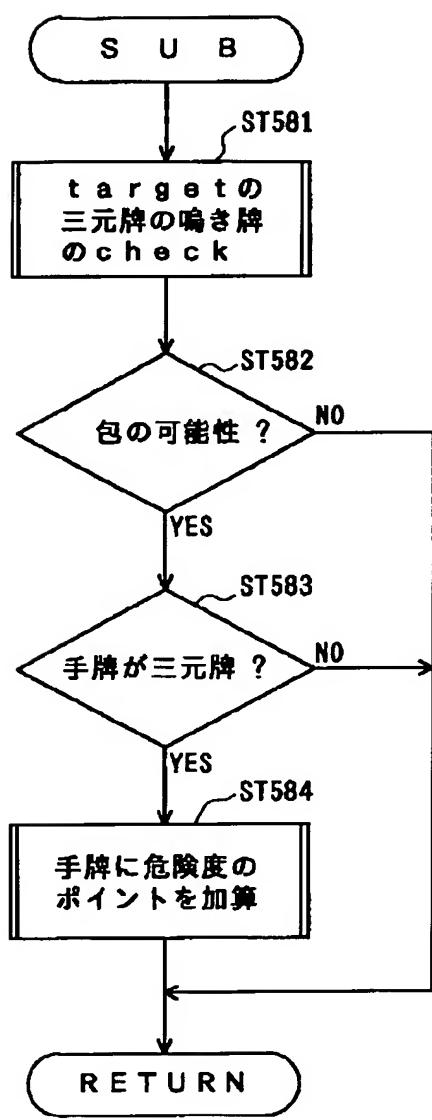
【図20】



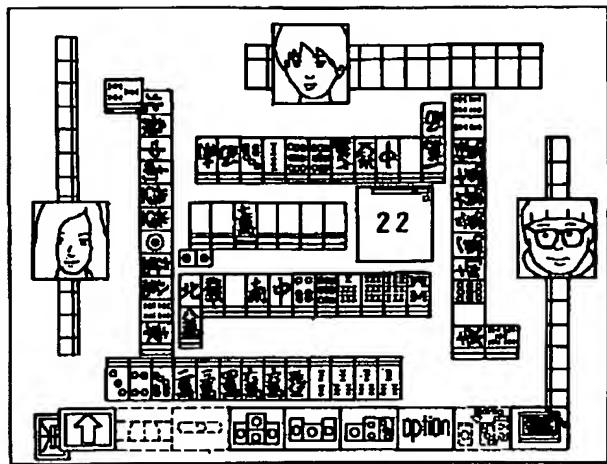
【図23】



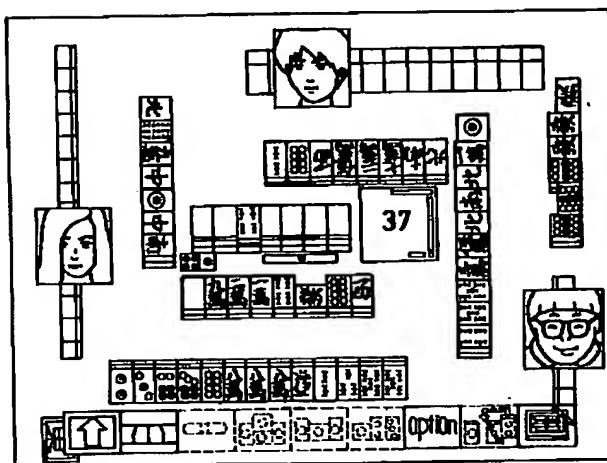
【図33】



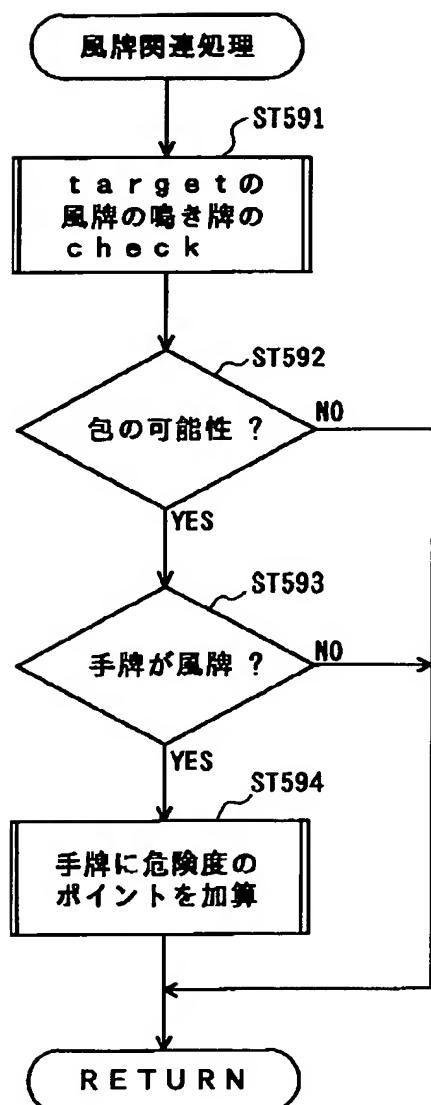
【図21】



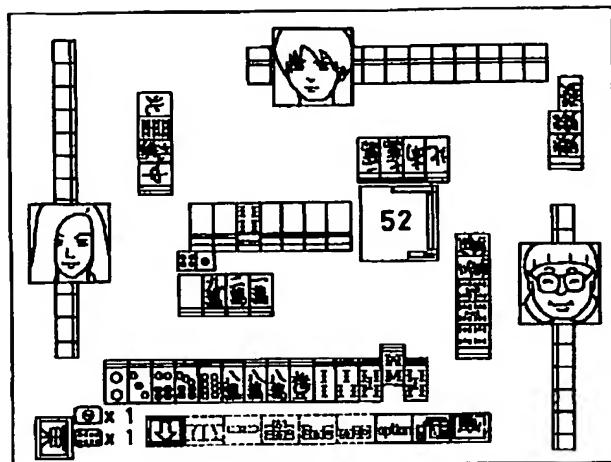
【図22】



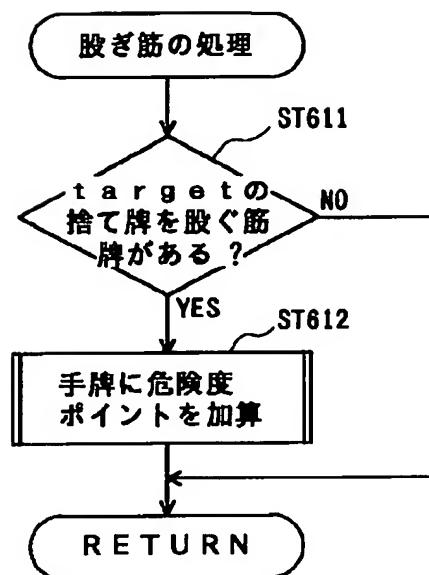
【図34】



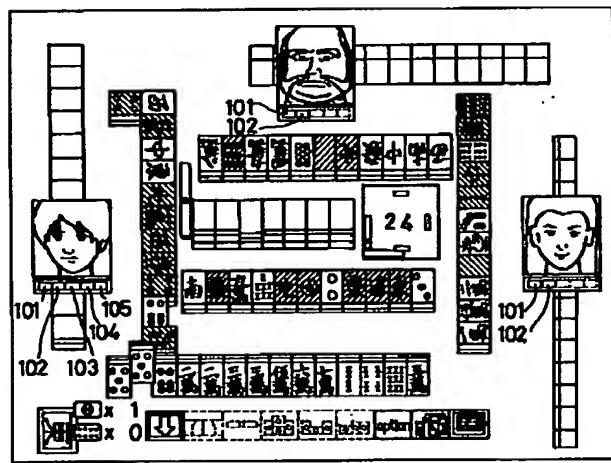
【図24】



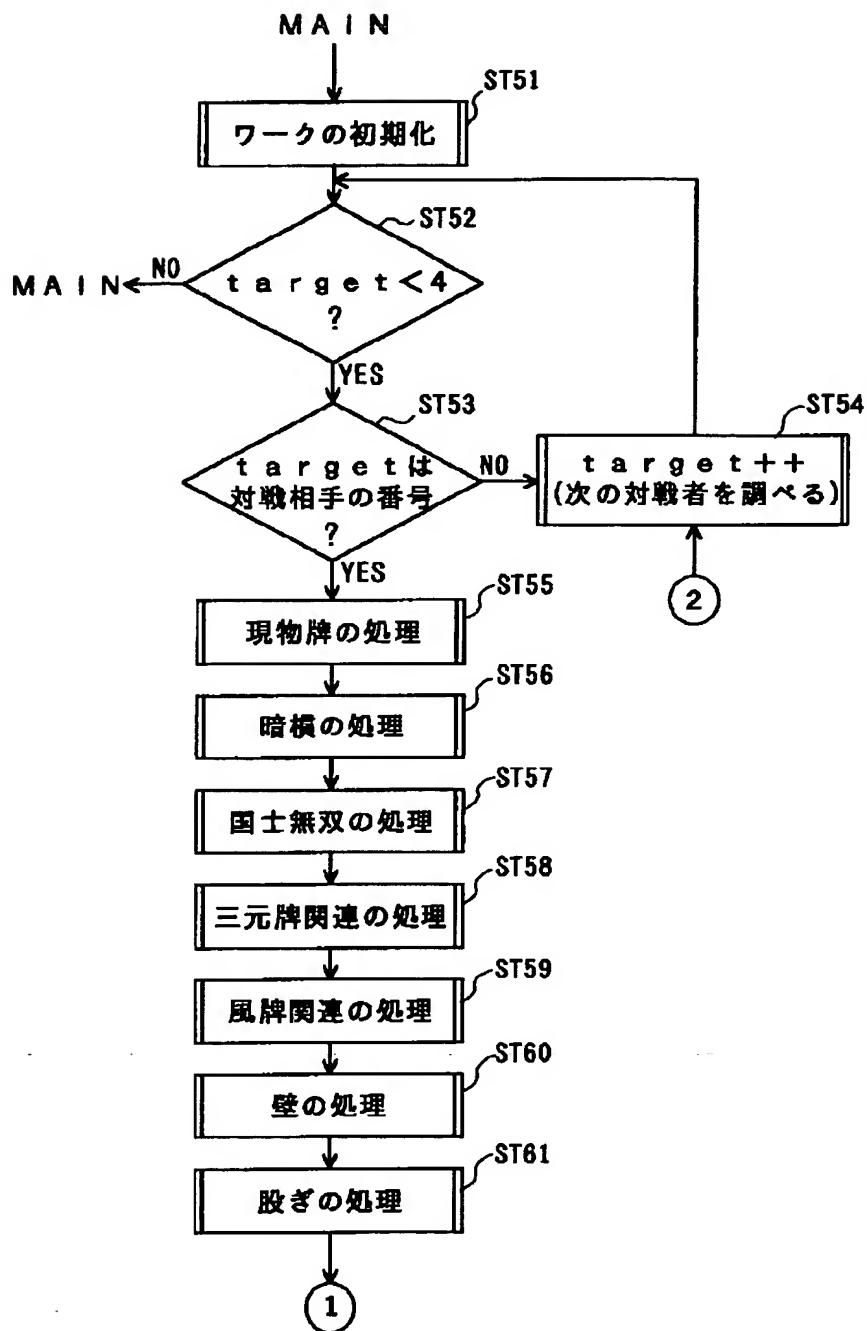
【図36】



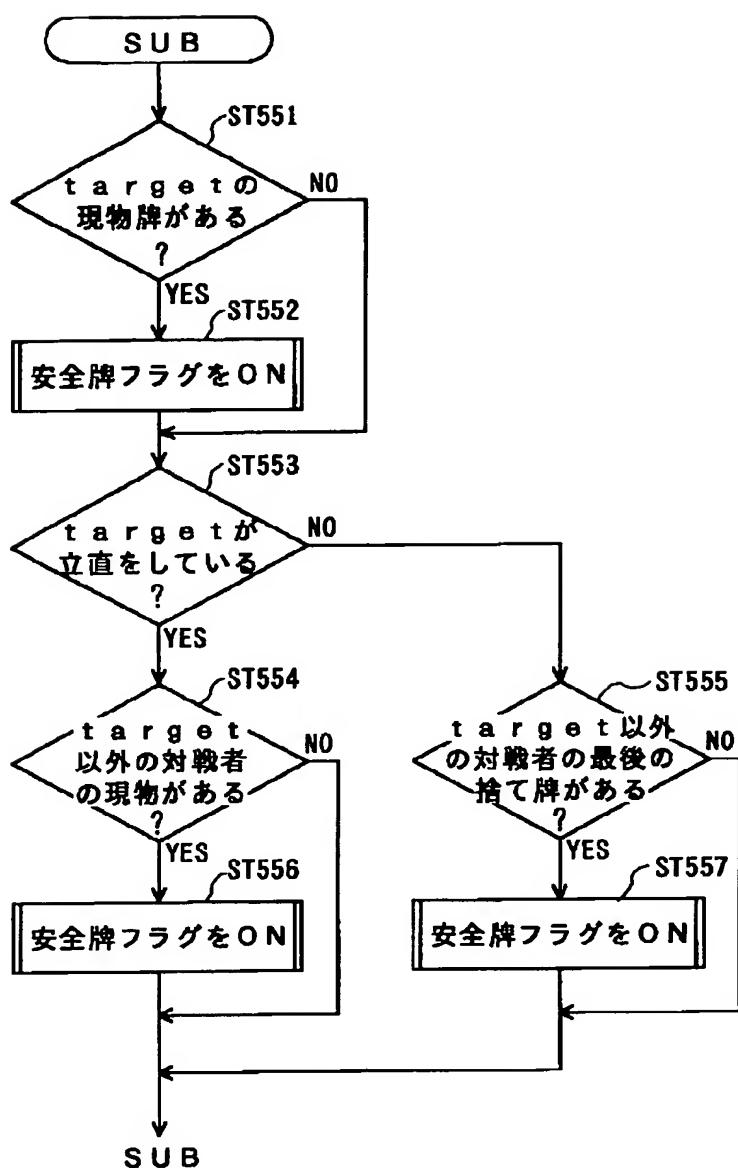
【図26】



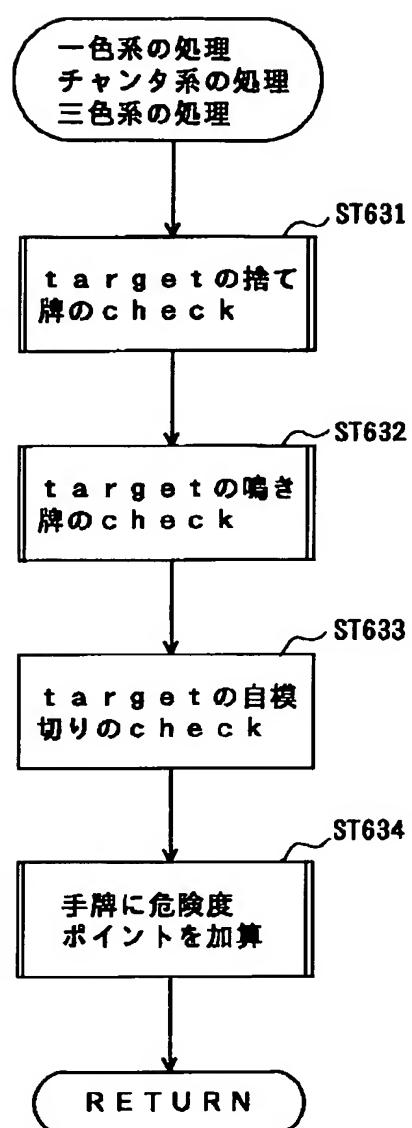
【図27】



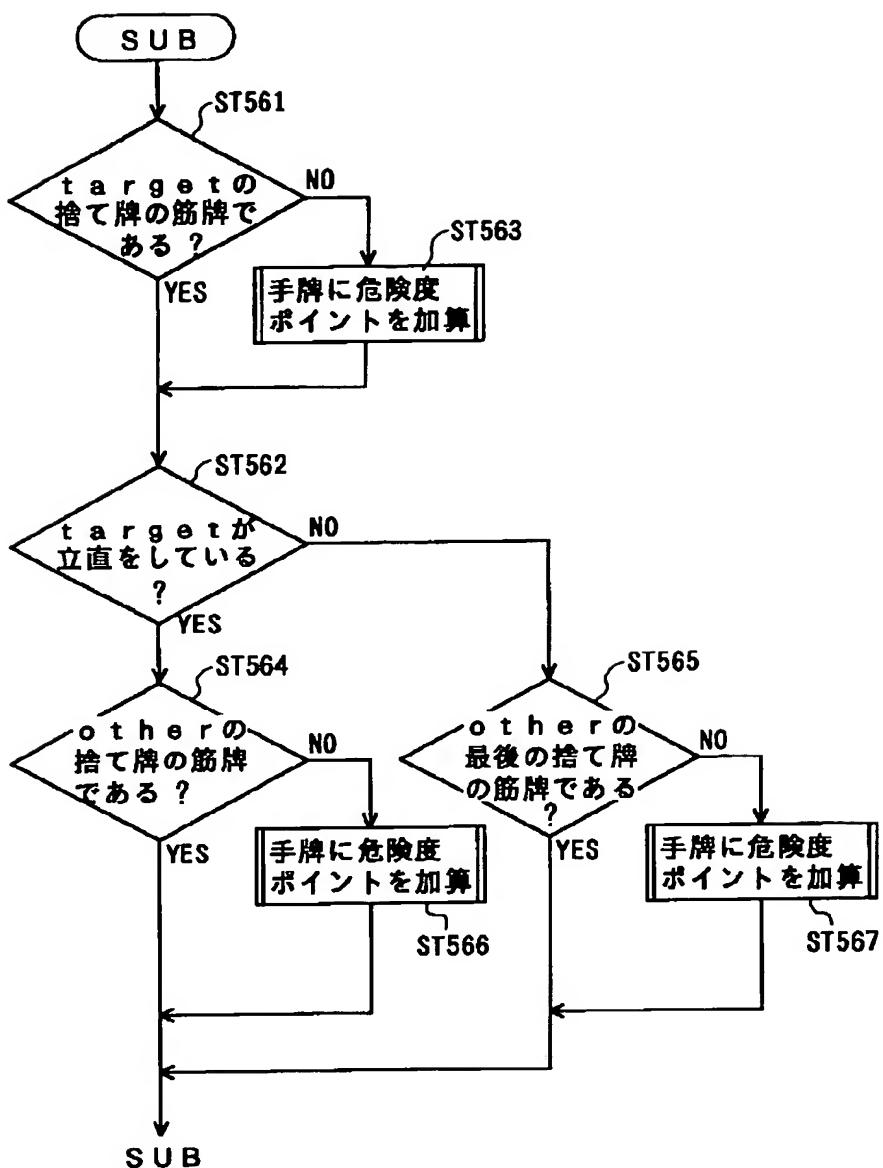
【図29】



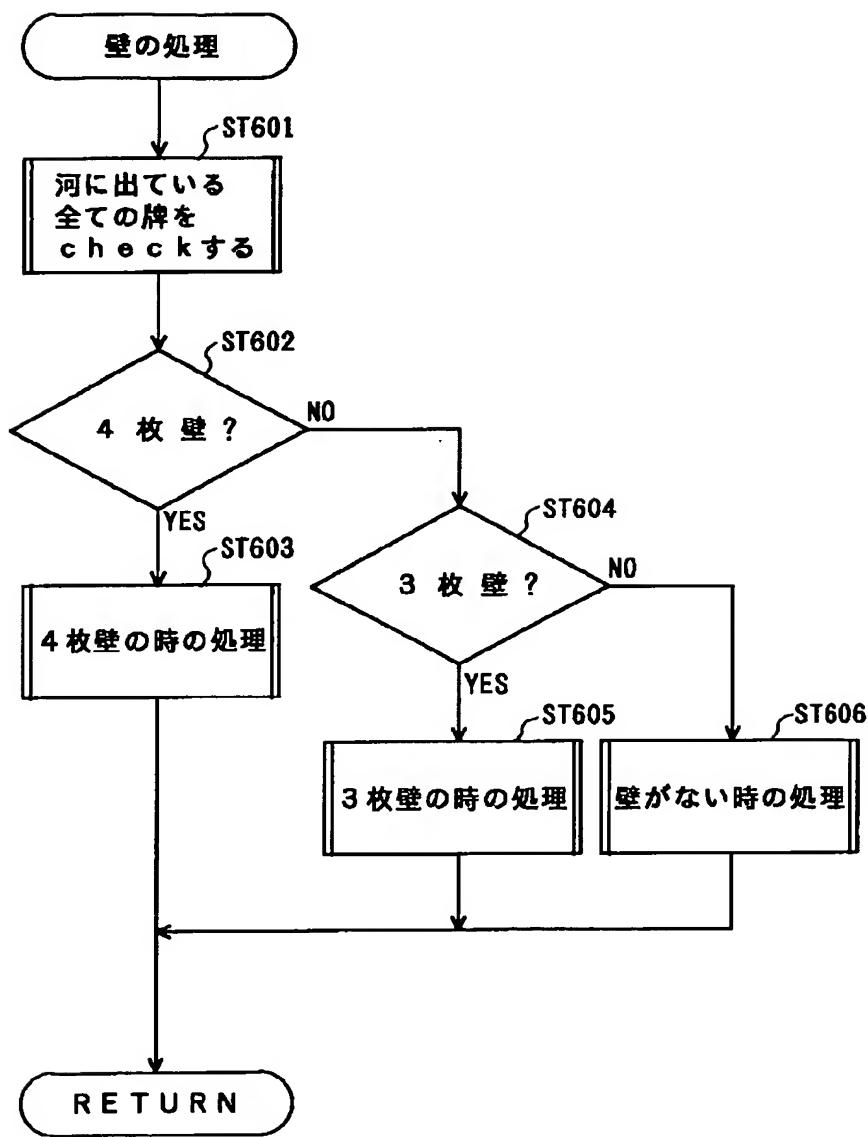
【図38】



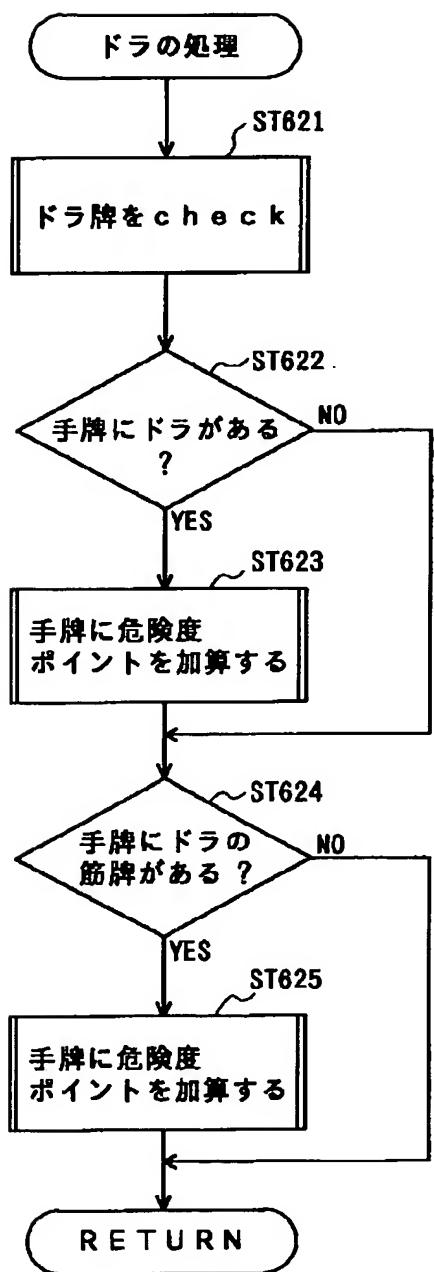
【図30】



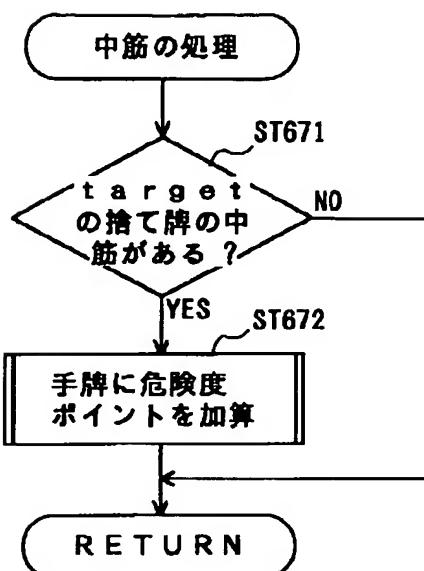
【図35】



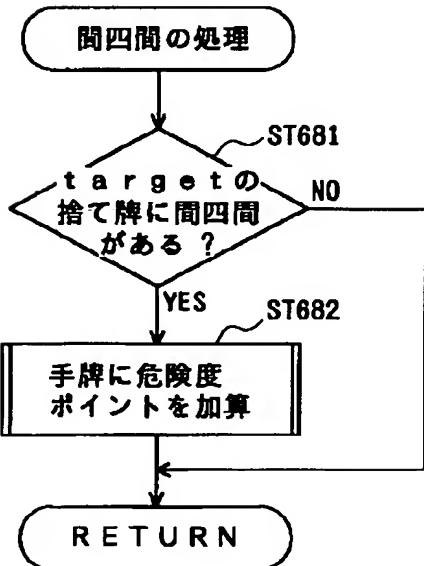
【図37】



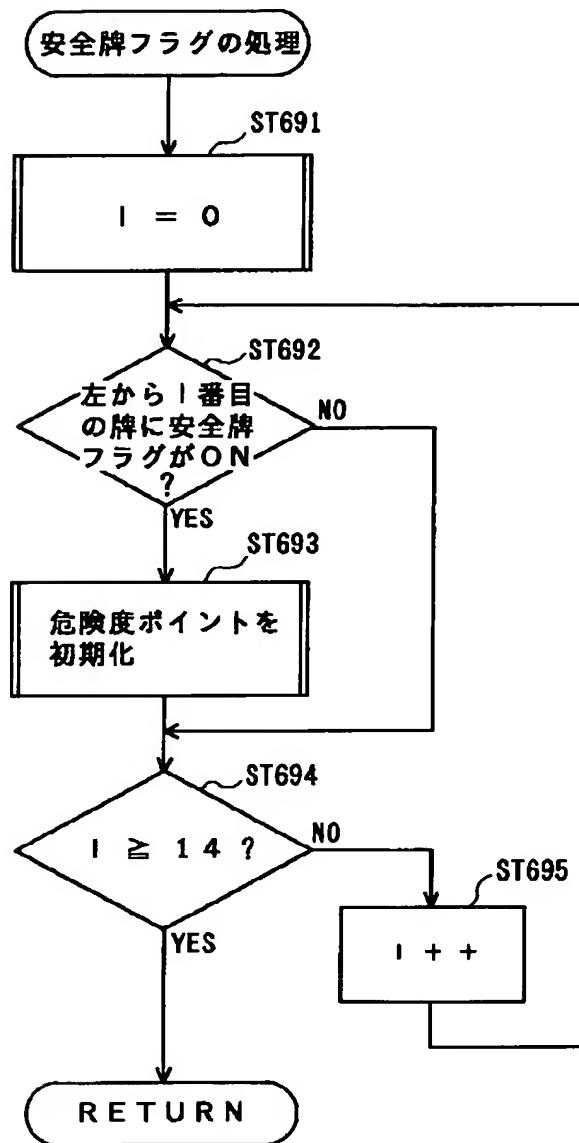
【図40】



【図41】



【図42】



フロントページの続き

(72)発明者 豊田 稔

大阪市北区西天満4丁目15番10号 株式会  
社コナミコンピュータエンタテイメント大  
阪内

(72)発明者 中坂 昇

大阪市北区西天満4丁目15番10号 株式会  
社コナミコンピュータエンタテイメント大  
阪内

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平10-201954

(43) 公開日 平成10年(1998)8月4日

(51) Int.Cl.<sup>®</sup>

識別記号

F I

A 6 3 F 9/22

A 6 3 F 9/22

K

G 0 6 K 17/00

G 0 6 K 17/00

B

H

L

審査請求 有 請求項の数23 OL (全42頁)

(21) 出願番号 特願平9-306233

(71) 出願人 000105637

コナミ株式会社

(22) 出願日 平成9年(1997)11月7日

兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地  
の2

(31) 優先権主張番号 特願平8-311128

(72) 発明者 神戸 良治

(32) 優先日 平8(1996)11月21日

大阪市北区西天満4丁目15番10号 株式会  
社コナミコンピュータエンタテイメント大  
阪内

(33) 優先権主張国 日本 (JP)

(72) 発明者 小川 光章

大阪市北区西天満4丁目15番10号 株式会  
社コナミコンピュータエンタテイメント大  
阪内

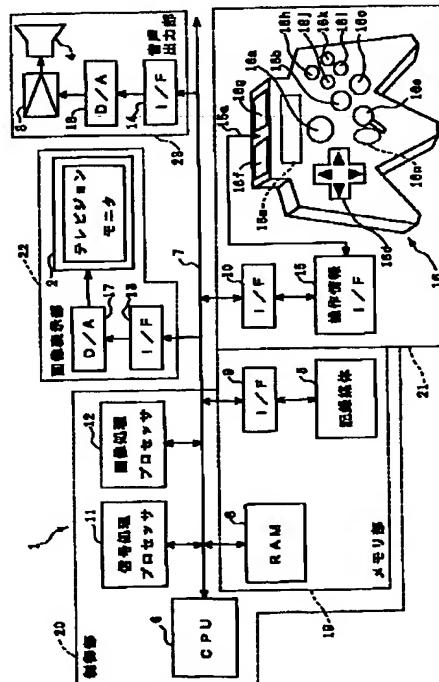
(74) 代理人 弁理士 小谷 悅司 (外3名)

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 麻雀ゲーム装置、麻雀ゲーム方法および記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 より臨場感のある麻雀ゲームを楽しむ。  
【解決手段】 CPU6は、記録媒体5から読み出された条件データ、画像データ、音声データおよびゲームプログラムデータをRAM8に保持させ、対戦キャラクター毎で、かつ、刻々と変化する対戦キャラクター毎の対戦状況による条件データ毎に顔の表情、顔の動き、メッセージおよび牌移動などの画像データおよび/または音声データを選択して、テレビジョンモニタ2やスピーカ4にゲーム画像や音声出力として出力させるように制御するため、麻雀ゲーム特有の対戦キャラクターの人間性や癖、心理が顔の表情や何げないメッセージなどを通じて判断され、より臨場感のある麻雀ゲームを楽しむことができると共に、それらをよんで対戦キャラクターの手牌内容やその完成度を総合的に予測して捨牌を考慮しつつプレイするという本来の麻雀の楽しみを得ることができる。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 少なくともプレイヤーの手牌および捨牌内容と、対戦キャラクターの捨牌内容および顔が表示され、これらのプレイヤーおよび対戦キャラクターが順に摸牌および捨牌などの牌引き及び牌捨て動作を繰り返すことにより麻雀ゲームが進行する麻雀ゲーム装置であつて、

前記対戦キャラクターの顔の表示、顔の動き、メッセージ並びに牌引き及び牌捨て動作等の可変項目の内の少なくとも何れかが、前記対戦キャラクターの対戦状況に応じた表示状態となるよう画像データを得る制御部と、前記制御部で得られた画像データを画像表示する画像表示部とを有することを特徴とする麻雀ゲーム装置。

【請求項2】 少なくともプレイヤーの手牌および捨牌内容と、対戦キャラクターの捨牌内容および顔が表示され、これらのプレイヤーおよび対戦キャラクターが順に摸牌および捨牌などの牌引き及び牌捨て動作を繰り返すことにより麻雀ゲームが進行する麻雀ゲーム装置であつて、

前記対戦キャラクターの顔の表示、顔の動き、メッセージ並びに牌引き及び牌捨て動作等の可変項目の内の少なくとも何れかが、前記対戦キャラクターの対戦状況に応じた表示および／または出力状態となるよう画像データおよび／または音声データを得る制御部と、

前記制御部で得られた画像データを画像表示する画像表示部と、

前記制御部で得られた音声データを音声出力する音声出力部とを有することを特徴とする麻雀ゲーム装置。

【請求項3】 前記制御部は、前記対戦キャラクター毎の対戦状況に応じて感情値が設定されており、その時点での前記感情値の合計に応じた顔の表情を示す画像データを選択するよう制御することを特徴とする請求項1または2記載の麻雀ゲーム装置。

【請求項4】 前記制御部は、前記対戦キャラクター毎の対戦状況に応じて感情値が設定されており、その時点での前記感情値の合計に応じた顔の表情を示す画像データを選択すると共に、この感情値合計による表情選択に優先して所定時間のみ、特殊状況に応じた顔の表情を示す画像データを選択するよう制御することを特徴とする請求項1または2記載の麻雀ゲーム装置。

【請求項5】 前記制御部は、前記対戦キャラクター毎の対戦状況の各条件のうち優先順位の高い条件に対応した前記可変項目のうち少なくとも何れかになるようデータを選択することを特徴とする請求項1～4のうち何れかに記載の麻雀ゲーム装置。

【請求項6】 前記制御部は、前記対戦キャラクター毎の顔の表情に対応したメッセージデータを選択するよう制御することを特徴とする請求項1～5のうち何れかに記載の麻雀ゲーム装置。

【請求項7】 前記制御部は、プレイヤーの自摸時にメ

ッセージ指定した対戦キャラクターのメッセージデータを選択するように制御することを特徴とする請求項1～6のうち何れかに記載の麻雀ゲーム装置。

【請求項8】 前記対戦キャラクター毎の顔の表情とは、少なくとも笑い顔、普通顔、悲しみ顔および怒り顔であることを特徴とする請求項1～7のうち何れかに記載の麻雀ゲーム装置。

【請求項9】 前記対戦状況とは、配牌時の手牌内容、自摸時の牌内容、捨牌時の牌内容、立直および和了内容のうち少なくとも何れかであることを特徴とする請求項1～7のうち何れかに記載の麻雀ゲーム装置。

【請求項10】 前記対戦キャラクター毎の顔の動きとは、牌を捨てた方向、鳴いた相手の方向および和了した相手の方向のうち少なくとも何れかの方向を見る動きをすることを特徴とする請求項1～7のうち何れかに記載の麻雀ゲーム装置。

【請求項11】 前記対戦キャラクター毎の牌引き及び牌捨て動作とは、摸牌の動き、捨牌の動き、リーチ牌の動きおよび鳴き牌の動きのうち少なくとも何れかの動き方であることを特徴とする請求項1～5のうち何れかに記載の麻雀ゲーム装置。

【請求項12】 少なくともプレイヤーの手牌および捨牌内容と、対戦キャラクターの捨牌内容および顔が表示され、これらのプレイヤーおよび対戦キャラクターが順に摸牌および捨牌などの牌引き及び牌捨て動作を繰り返すことにより麻雀ゲームが進行する麻雀ゲーム方法であつて、

前記対戦キャラクターの顔の表示、顔の動き、メッセージ並びに牌引き及び牌捨て動作等の可変項目の内の少なくとも何れかが、前記対戦キャラクターの対戦状況に応じた表示および／または出力状態となるよう画像データおよび／または音声データを得、これらの画像データおよび／または音声データを画像表示および／または音声出力させることを特徴とする麻雀ゲーム方法。

【請求項13】 前記対戦キャラクター毎の対戦状況に応じて感情値が設定されており、その時点での前記感情値の合計に応じた顔の表情を示す画像データを選択して画像表示させることを特徴とする請求項12記載の麻雀ゲーム方法。

【請求項14】 前記対戦キャラクター毎の対戦状況に応じて感情値が設定されており、その時点での前記感情値の合計に応じた顔の表情を示す画像データを選択すると共に、この感情値合計による表情選択に優先して所定時間のみ、特殊状況に応じた顔の表情を示す画像データを選択して画像表示させることを特徴とする請求項12または13記載の麻雀ゲーム方法。

【請求項15】 前記対戦キャラクター毎の対戦状況の各条件のうち優先順位の高い条件に対応した前記可変項目のうち少なくとも何れかになるようデータを選択して画像表示および／または音声出力させることを特徴と

3

することを特徴とする請求項12～14の何れかに記載の麻雀ゲーム方法。

【請求項16】 前記対戦キャラクター毎の顔の表情に対応したメッセージデータを選択して画像表示および/または音声出力させることを特徴とする請求項12～15の何れかに記載の麻雀ゲーム方法。

【請求項17】 前記プレイヤーの自摸時にメッセージ指定した前記対戦キャラクターのメッセージデータを選択して画像表示および/または音声出力させることを特徴とすることを特徴とする請求項12～16の何れかに記載の麻雀ゲーム方法。

【請求項18】 少なくともプレイヤーの手牌および捨牌内容と、対戦キャラクターの捨牌内容および顔が表示され、これらのプレイヤーおよび対戦キャラクターが順に摸牌および捨牌などの牌引き及び牌捨て動作を繰り返すことにより麻雀ゲームが進行すると共に、

前記対戦キャラクターの顔の表示、顔の動き、メッセージ並びに牌引き及び牌捨て動作等の可変項目の内の少なくとも何れかが、前記対戦キャラクターの対戦状況に応じた表示および/または出力状態となるよう画像データおよび/または音声データを得、これらの画像データおよび/または音声データを画像表示および/または音声出力させることを特徴とする麻雀ゲームプログラムが記録された記録媒体。

【請求項19】 前記対戦キャラクター毎の対戦状況に応じて感情値が設定されており、その時点での前記感情値の合計に応じた顔の表情を示す画像データを選択して画像表示させることを特徴とする麻雀ゲームプログラムが記録された請求項18記載の記録媒体。

【請求項20】 前記対戦キャラクター毎の対戦状況に応じて感情値が設定されており、その時点での前記感情値の合計に応じた顔の表情を示す画像データを選択すると共に、この感情値合計による表情選択に優先して所定時間のみ、特殊状況に応じた顔の表情を示す画像データを選択して画像表示させることを特徴とする麻雀ゲームプログラムが記録された請求項18または19記載の記録媒体。

【請求項21】 前記対戦キャラクター毎の対戦状況の各条件のうち優先順位の高い条件に対応した前記可変項目のうち少なくとも何れかになるようにデータを選択して画像表示および/または音声出力させることを特徴とする麻雀ゲームプログラムが記録された請求項18～20の何れかに記載の記録媒体。

【請求項22】 前記対戦キャラクター毎の顔の表情に対応したメッセージデータを選択して画像表示および/または音声出力させることを特徴とする麻雀ゲームプログラムが記録された請求項18～21の何れかに記載の記録媒体。

【請求項23】 前記プレイヤーの自摸時にメッセージ 50 【0005】

4

指定した前記対戦キャラクターのメッセージデータを選択して画像表示および/または音声出力させるように制御させることを特徴とする麻雀ゲームプログラムが記録された請求項18～22の何れかに記載の記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、テレビゲームなどに適用される麻雀ゲーム装置、麻雀ゲーム方法および、麻雀ゲームプログラムが記録された記録媒体に関する。

10 【0002】

【従来の技術】 従来、麻雀ゲーム装置は、プレイヤーが3人のCPUプレイヤーを相手にしてプレイするものであり、プレイヤーは自分の手牌を、麻雀卓のプレイ画面で見ながらコントローラを介して操作することで、プレイヤーおよびCPUプレイヤーが順に摸牌および捨牌を繰り返し、さらにはポン、チーおよびカンなどの鳴き牌をして手牌を順次完成に近づけ、他の3人のCPUプレイヤーと手牌の完成を競うことで麻雀ゲームを進行させていた。麻雀卓を上から見たプレイ画面には、プレイヤーの手牌内容の他に、通常の麻雀で目にする情報、例えば、他の3人のCPUプレイヤーの捨牌や、ポン、チーおよびカンなどの見せ牌などが3人のCPUプレイヤー毎に表示されており、プレイヤーはこれらの情報をしながら他の3人のCPUプレイヤーの手牌の状態を予測して、自分の捨牌で相手の手牌完成牌となって振り込まないように注意してプレイしていた。最終的に自ら摸ってきた牌かまたは相手の捨牌かで自分がまたは相手が和了してその回の勝敗が決定することになる。このとき、和了した手牌内容に応じて点数が付けられ、自ら摸って和了した場合は他の3人から、相手の捨牌で和了した場合は振り込んだ相手からその点数をもらい、最終的な点数の大小で最終的な勝敗を決めていた。

20 【0003】

【発明が解決しようとする課題】 ところが、上記従来の麻雀ゲーム装置では、相手の捨牌から手牌内容やその完成度を予測して相手に振り込むことなく、自らの手牌をいち早く完成させて他のCPUプレイヤーよりも早く和了するという論理的なプロセスを楽しむことはできるが、その他に、麻雀ゲーム特有の相手毎の癖や人間性、40 心理さらには何げない言葉や顔色、動作などの臨場感がなく、それらをよんで相手の手牌内容やその完成度を総合的に予測して捨牌を考慮しつつプレイするという本当の麻雀の楽しみを得ることができないという問題を有していた。

【0004】

【発明】 本発明は、上記従来の問題を解決するもので、相手毎の人間性や癖に応じた表情や言葉などによって臨場感のある麻雀ゲームを楽しむことができる麻雀ゲーム装置、麻雀ゲーム方法および記録媒体を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】本発明の麻雀ゲーム装置は、少なくともプレイヤーの手牌および捨牌内容と、対戦キャラクターの捨牌内容および顔が表示され、これらのプレイヤーおよび対戦キャラクターが順に摸牌および捨牌などの牌引き及び牌捨て動作を繰り返すことにより麻雀ゲームが進行する麻雀ゲーム装置であって、前記対戦キャラクターの顔の表示、顔の動き、メッセージ並びに牌引き及び牌捨て動作等の可変項目の内の少なくとも何れかが、前記対戦キャラクターの対戦状況に応じた表示状態となるよう画像データを得る制御部と、制御部で得られた画像データを画像表示する画像表示部とを有することを特徴とするものである。また、本発明の麻雀ゲーム装置は、少なくともプレイヤーの手牌および捨牌内容と、対戦キャラクターの捨牌内容および顔が表示され、これらのプレイヤーおよび対戦キャラクターが順に摸牌および捨牌などの牌引き及び牌捨て動作を繰り返すことにより麻雀ゲームが進行する麻雀ゲーム装置であって、対戦キャラクターの顔の表示、顔の動き、メッセージ並びに牌引き及び牌捨て動作等の可変項目の内の少なくとも何れかが、前記対戦キャラクターの対戦状況に応じた表示および/または出力状態となるよう画像データおよび/または音声データを得る制御部と、制御部で得られた画像データを画像表示する画像表示部と、制御部で得られた音声データを音声出力する音声出力部とを有することを特徴とするものである。また、本発明の麻雀ゲーム方法としては、少なくともプレイヤーの手牌および捨牌内容と、対戦キャラクターの捨牌内容および顔が表示され、これらのプレイヤーおよび対戦キャラクターが順に摸牌および捨牌などの牌引き及び牌捨て動作を繰り返すことにより麻雀ゲームが進行する麻雀ゲーム方法であって、対戦キャラクターの顔の表示、顔の動き、メッセージ並びに牌引き及び牌捨て動作等の可変項目の内の少なくとも何れかが、前記対戦キャラクターの対戦状況に応じた表示および/または出力状態となるよう画像データおよび/または音声データを得、これらの画像データおよび/または音声データを画像表示および/または音声出力させることを特徴とするものである。さらに、本発明の記録媒体には、少なくともプレイヤーの手牌および捨牌内容と、対戦キャラクターの捨牌内容および顔が表示され、これらのプレイヤーおよび対戦キャラクターが順に摸牌および捨牌などの牌引き及び牌捨て動作を繰り返すことにより麻雀ゲームが進行すると共に、対戦キャラクターの顔の表示、顔の動き、メッセージ並びに牌引き及び牌捨て動作等の可変項目の内の少なくとも何れかが、前記対戦キャラクターの対戦状況に応じた表示および/または出力状態となるよう画像データおよび/または音声データを得、これらの画像データおよび/または音声データを画像表示および/または音声出力させることを特徴とする麻雀ゲームプログラムが記録されている。

【0006】この構成により、対戦キャラクター毎で、かつ、刻々と変化する対戦キャラクター毎の対戦状況毎に顔の表示、顔の動き、メッセージおよび牌引き及び牌捨て動作を画像出力や音声出力するので、麻雀ゲーム特有の対戦キャラクターの人間性や癖、心理が顔の表情や何げないメッセージなどを通じて判断され、より臨場感のある麻雀ゲームを楽しむことが可能となると共に、それらをよんで対戦キャラクターの手牌内容やその完成度を総合的に予測して捨牌を考慮しつつプレイするという

10 本来の麻雀の楽しみを得ることが可能となる。

【0007】また、好ましくは、本発明の麻雀ゲーム装置における制御部は、対戦キャラクター毎の対戦状況に応じて感情値が設定されており、その時点での感情値の合計に応じた顔の表情を示す画像データを選択するように制御することを特徴とする。また、好ましくは、本発明の麻雀ゲーム方法においては、対戦キャラクター毎の対戦状況に応じて感情値が設定されており、その時点での前記感情値の合計に応じた顔の表情を示す画像データを選択して画像表示させることを特徴とする。さらに、本発明の記録媒体には、対戦キャラクター毎の対戦状況に応じて感情値が設定されており、その時点での感情値の合計に応じた顔の表情を示す画像データを選択して画像表示させることを特徴とする麻雀ゲームプログラムが記録されている。

【0008】この構成により、対戦キャラクター毎に対戦状況に応じた感情値合計に応じたその時点での顔の表情を画像表示するので、対戦状況の流れに応じた対戦キャラクター毎の表情が表示され、プレイヤーは臨場感を得ると共に、その表情に応じて麻雀対戦状況が判断可能となって、対戦キャラクター毎の麻雀対戦状況を考慮しつつプレイするという本来の麻雀の楽しみが得られる。

【0009】さらに、好ましくは、本発明の麻雀ゲーム装置における制御部は、対戦キャラクター毎の対戦状況に応じて感情値が設定されており、その時点での感情値の合計に応じた顔の表情を示す画像データを選択すると共に、この感情値合計による表情選択に優先して所定時間のみ、特殊状況に応じた顔の表情を示す画像データを選択するように制御することを特徴とする。また、好ましくは、本発明の麻雀ゲーム方法において、対戦キャラクター毎の対戦状況に応じて感情値が設定されており、その時点での感情値の合計に応じた顔の表情を示す画像データを選択すると共に、この感情値合計による表情選択に優先して所定時間のみ、特殊状況に応じた顔の表情を示す画像データを選択して画像表示させることを特徴とする。さらに、本発明の記録媒体には、対戦キャラクター毎の対戦状況に応じて感情値が設定されており、その時点での前記感情値の合計に応じた顔の表情を示す画像データを選択すると共に、この感情値合計による表情

40 プログラムが記録されている。

40 さらに、好ましくは、本発明の麻雀ゲーム方法において、対戦キャラクター毎の対戦状況に応じて感情値が設定されており、その時点での感情値の合計に応じた顔の表情を示す画像データを選択すると共に、この感情値合計による表情選択に優先して所定時間のみ、特殊状況に応じた顔の表情を示す画像データを選択するように制御することを特徴とする。また、好ましくは、本発明の麻雀ゲーム方法において、対戦キャラクター毎の対戦状況に応じて感情値が設定されており、その時点での感情値の合計に応じた顔の表情を示す画像データを選択すると共に、この感情値合計による表情選択に優先して所定時間のみ、特殊状況に応じた顔の表情を示す画像データを選択して画像表示させることを特徴とする。さらに、本発明の記録媒体には、対戦キャラクター毎の対戦状況に応じて感情値が設定されており、その時点での前記感情値の合計に応じた顔の表情を示す画像データを選択すると共に、この感情値合計による表情

50 選択に優先して所定時間のみ、特殊状況に応じた顔の表

情報を示す画像データを選択して画像表示させるように制御させることを特徴とする麻雀ゲームプログラムが記録されている。

【0010】この構成により、この感情値合計による顔表情の選択に優先して、特殊状況に応じた顔の表情をその時々で表示するので、その時々の対戦キャラクター毎の感情が表れて、より臨場感が得られることになる。

【0011】さらに、好ましくは、本発明の麻雀ゲーム装置における制御部は、対戦キャラクター毎の対戦状況の各条件のうち優先順位の高い条件に対応した可変項目のうち少なくとも何れかになるようにデータを選択する。また、好ましくは、本発明の麻雀ゲーム方法において、対戦キャラクター毎の対戦状況の各条件のうち優先順位の高い条件に対応した可変項目のうち少なくとも何れかになるようにデータを選択して画像表示および／または音声出力させることを特徴とするものである。さらに、本発明の記録媒体には、対戦キャラクター毎の対戦状況の各条件のうち優先順位の高い条件に対応した可変項目のうち少なくとも何れかになるようにデータを選択して画像表示および／または音声出力させることを特徴とする麻雀ゲームプログラムが記録されている。

【0012】この構成により、対戦キャラクター毎の対戦状況の各条件のうち優先順位の高い条件に対応した可変項目、つまり顔の表情や顔の動き、メッセージ、牌引き及び牌捨て動作になるように画像および／または音声出力するので、麻雀対戦状況の時々に応じた対戦キャラクター毎の様子が表われ、プレイヤーはより臨場感を得ると共に、その対戦キャラクター毎の様子に応じて麻雀対戦状況が判断可能となって、対戦キャラクター毎の麻雀対戦状況を考慮しつつプレイするという本来の麻雀の一層の楽しみが得られることになる。

【0013】さらに、好ましくは、本発明の麻雀ゲーム装置における制御部は、対戦キャラクター毎の顔の表情に対応したメッセージデータを選択するように制御することを特徴とする。また、好ましくは、本発明の麻雀ゲーム方法において、対戦キャラクター毎の顔の表情に対応したメッセージデータを選択して画像表示および／または音声出力させることを特徴とする。さらに、本発明の記録媒体には、対戦キャラクター毎の顔の表情に対応したメッセージデータを選択して画像表示および／または音声出力させることを特徴とする麻雀ゲームプログラムが記録されている。

【0014】この構成により、表示される対戦キャラクター毎の顔表情に対応するようにメッセージが出力されるので、麻雀対戦状況に応じた顔表情およびメッセージとなって、対戦キャラクターの人間性や性格などがより表れて、より臨場感が得られることになる。

【0015】さらに、好ましくは、本発明の麻雀ゲーム装置における制御部は、プレイヤーの自摸時にメッセー

ジ指定した対戦キャラクターのメッセージデータを選択するように制御することを特徴とする。また、好ましくは、本発明の麻雀ゲーム方法において、プレイヤーの自摸時にメッセージ指定した前記対戦キャラクターのメッセージデータを選択して画像表示および／または音声出力させることを特徴とする。さらに、本発明の記録媒体には、プレイヤーの自摸時にメッセージ指定した前記対戦キャラクターのメッセージデータを選択して画像表示および／または音声出力させるように制御されることを特徴とする麻雀ゲームプログラムが記録されている。

【0016】この構成により、プレイヤーの自摸時に対戦キャラクターを指定してメッセージを出力表示するので、気になる対戦キャラクターに対して対戦状況判断のヒントが得られて、そのヒントを考慮しつつプレイするという本来の麻雀の一層の楽しみが得られることになる。

【0017】さらに、好ましくは、本発明における画像データとしての対戦キャラクター毎の顔の表情とは、少なくとも笑い顔、普通顔、悲しみ顔および怒り顔である。また、好ましくは、本発明における画像データの出力条件としての対戦状況とは、配牌時の手牌内容、自摸時の牌内容、捨牌時の牌内容、立直および和了内容のうち少なくとも何れかである。さらに、好ましくは、本発明における画像データとしての対戦キャラクター毎の顔の動きとは、牌を捨てた方向、鳴いた相手の方向および和了した相手の方向のうち少なくとも何れかの方向を見る動きである。さらに、好ましくは、本発明における画像データとしての対戦キャラクター毎の牌引き及び牌捨て動作とは、摸牌の動き、捨牌の動き、リーチ牌の動きおよび鳴き牌の動きのうち少なくとも何れかの動き方である。

【0018】これらの各データにより、より臨場感に富む画像が得られると共に、その画像に応じた麻雀対戦状況がより判断可能となって、対戦キャラクター毎の麻雀対戦状況を考慮しつつプレイするという本来の麻雀の楽しみが得られることになる。

【0019】  
【発明の実施の形態】以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら説明する。

【0020】図1は、本発明の一実施形態における麻雀ゲーム装置のハード構成を示すブロック図である。

【0021】図1において、麻雀ゲーム装置1は、ゲーム機本体(図示せず)と、ゲームの画像を出力するためのテレビジョンモニタ2と、ゲームの音声を出力するためのアリメインアンプ3およびスピーカ4と、画像データ、音声データおよびプログラムデータからなるゲームデータの記録された記録媒体5とからなっている。ここで、記録媒体5は、例えば上記ゲームデータやオペレーティングシステムのプログラムデータの記憶されたR

ティングシステムのプログラムデータの記憶されたR

Mなどがプラスチックケースに収納された、いわゆるROMカセットや、光ディスク、フレキシブルディスクなどである。

【0022】このゲーム機本体内の操作および制御システムは、各部を制御する中央演算処理装置（以下CPUという）6にアドレス、データおよびコントローラバスからなるバス7が接続されており、このバス7に、各種データを格納可能なRAM8、インターフェース回路9、10、信号処理プロセッサ11、画像描画処理プロセッサ12、インターフェース回路13、14がそれぞれ接続されている。このインターフェース回路10に操作情報インターフェース回路15を介してコントローラ16が接続され、コントローラ16からの操作信号に応じた指令をCPU6に行わせることができる。

【0023】この信号処理プロセッサ11は、主に2次元上における位置計算、光源計算や音声データの生成、加工処理を行い、また、画像描画処理プロセッサ12は、信号処理プロセッサ11における計算結果に基づいて、RAM8に対して描画すべき画像データの書き込み処理を行う。また、インターフェース回路13はD/Aコンバータ17を介してテレビジョンモニタ2に接続されて画像出力され、また、インターフェース回路14はD/Aコンバータ18さらにアリメインアンプ3を介してスピーカ4に接続されて音声出力されるようになっている。

【0024】ここで、麻雀ゲーム装置1は、用途に応じてその形態が異なっている。即ち、上記麻雀ゲーム装置1が、家庭用として構成されている場合においては、テレビジョンモニタ2、アリメインアンプ3およびスピーカ4は、ゲーム機本体とは別体で構成されている。また、上記麻雀ゲーム装置1が、業務用として構成されている場合においては、図1に示されている構成要素はすべて一体型の1つの筐体内に収納されている。また、上記麻雀ゲーム装置1が、パーソナルコンピュータやワープロセッショニングを核として構成されている場合においては、上記テレビジョンモニタ2は、上記コンピュータ用のディスプレイに対応し、上記画像描画処理プロセッサ12は、上記記録媒体5に記録されているゲームプログラムデータの一部若しくはコンピュータの拡張スロットに搭載される拡張ボード上のハードウエアに対応し、上記インターフェース回路9、10、13、14、D/Aコンバータ16、17、操作情報インターフェース回路15は、コンピュータの拡張スロットに搭載される拡張ボード上のハードウエアに対応している。また、上記RAM8は、コンピュータ上のメインメモリまたは拡張メモリの各エリアに対応している。本実施形態では、上記麻雀ゲーム装置1が、家庭用として構成されている場合を例にとって説明する。

【0025】また、コントローラ16は、スタートボタン16a、Aボタン16b、Bボタン16c、十字キー

16d、スティック型コントローラ16e、左トリガボタン16f、右トリガボタン16g、C1ボタン16h、C2ボタン16i、C3ボタン16j、C4ボタン16k、コネクタ16m、奥行きトリガボタン16nとを有する。ここで、コネクタ16mには、例えばゲームの進行状態などを一時的に記憶するためのメモリなどが着脱可能である。また、上記スティック型コントローラ16eは、上下左右のみならず、360度の方向に操作可能となっており、ジョイスティックと略同じ機能を有している。

【0026】次に、本発明の麻雀ゲーム装置1の機能プロック構成について説明する。

【0027】以上のCPU6、信号処理プロセッサ11、画像描画処理プロセッサ12およびメモリ部（RAM8、インターフェース回路9および記録媒体5）19により制御部20が構成されており、記録媒体5に記録された画像データ、音声データおよびプログラムデータなどからなるゲームデータを、CPU6が、信号処理プロセッサ11で各種信号処理を行わせ、この各種信号処理に基づいて画像描画処理プロセッサ12で、RAM8に対して描画すべき画像データや音声データの書き込み処理を行うように制御する。

【0028】また、インターフェース回路10、操作情報インターフェース回路15およびコントローラ16により操作入力部21が構成されており、プレイヤーによるコントローラ16からの操作信号に応じた指令をCPU6に行わせることで、プレイヤーの手牌および捨て内容や、対戦キャラクターの捨牌内容、メッセージおよび顔表情が表示された図2に示すような表示画面において、

30 プレイヤーは、対戦キャラクターと順番に摸牌および捨てなどの牌引き及び牌捨て動作を繰り返すことにより麻雀ゲームを進行させることができる。この場合、捨て牌とは河に捨てられている牌であり、手牌とは手持ちの牌であり、摸牌とは牌山から1枚もってきた牌で、自摸とは牌山から1枚もってくる行為である。

【0029】さらに、インターフェース回路13、D/Aコンバータ17およびテレビジョンモニタ2により画像表示部22が構成され、画像描画処理プロセッサ12で、RAM8に対して書き込み処理を行った画像データをインターフェース回路13さらにD/Aコンバータ17を介してテレビジョンモニタ2に入力することで、CPUキャラクター毎の麻雀対戦状況に応じた画像が画面に表示されることになる。

【0030】さらに、インターフェース回路14、D/Aコンバータ18、アリメインアンプ3およびスピーカ4により音声出力部23が構成され、画像描画処理プロセッサ12で、RAM8に対して書き込み処理を行った音声データをインターフェース回路14、D/Aコンバータ18さらにアリメインアンプ3を介してスピーカ4に入力することで、CPUキャラクター毎の麻雀対戦状

11

況に応じた音声が出力されることになる。

【0031】ここで、記録媒体5に記録されたゲームデータによって制御されるCPU6を含めた制御部20について、以下にさらに詳しく本発明による動作を説明する。

【0032】制御部20は、臨場感を得て相手の手牌内容を総合的に予測するべく、対戦キャラクター毎の対戦状況に応じた顔の表示（表情）、顔の動き、メッセージおよび牌引き及び牌捨て動作などの牌移動の可変項目になるように画像データや音声データを得、これらの画像データや音声データを画像表示および／または音声出力させるように制御する。

【0033】また、制御部20は、麻雀対戦状況の流れに応じた対戦キャラクター毎の表情を得るべく、対戦キャラクター毎の対戦状況に応じて感情値が設定されており、その時点での感情値の合計に応じた顔の表情を示す画像データを選択して画像表示させるように制御する。

【0034】さらに、制御部20は、対戦キャラクター毎の対戦状況に応じて感情値が設定されており、その時点での感情値の合計に応じた顔の表情を示す画像データを選択すると共に、その時々の対戦キャラクター毎の感情が優先的かつ強調的に表れるように、この感情値合計による表情選択に優先して所定時間のみ、特殊状況に応じた顔の表情を示す画像データを選択して画像表示させるように制御する。

【0035】さらに、制御部20は、麻雀対戦状況の時々に応じた対戦キャラクター毎の様子を表すべく、対戦キャラクター毎の対戦状況の各条件のうち優先順位の高い条件に対応した可変項目になるようにデータを選択して画像表示および／または音声出力させるように制御する。

【0036】さらに、制御部20は、気になる対戦キャラクターに対して対戦状況判断のヒントとするべく、プレイヤーの自摸時にメッセージ指定した対戦キャラクターのメッセージデータを選択して画像表示および／または音声出力させるように制御する。

【0037】以上において、対戦CPUキャラクター毎の顔の表情とは、笑い顔、普通顔、悲しみ顔および怒り顔の4種類である。対戦CPUキャラクターの表情が、例えば図3の前面の女性の内田の場合、図3は普通顔であり、図4は笑い顔であり、図5は悲しみ顔であり、図6は怒り顔であって、同様に他の対戦キャラクターの顔表情もそれぞれテレビジョンモニタ2の表示画面内に表示される。

【0038】また、対戦状況とは、配牌時の手牌内容、自摸時の牌内容、捨牌時の牌内容、立直および和了内容などである。また、対戦キャラクター毎の顔の動きとは、牌を捨てた方向、鳴いた相手の方向および和了した相手の方向のうち少なくとも何れかの方向を見る動きをするものである。さらに、対戦キャラクター毎の牌引き

10

12

及び牌捨て動作などの牌移動とは、摸牌の動き、捨牌の動き、リーチ牌の動きおよび鳴き牌の動きなどである。さらに、画像部の表示メッセージおよび音声出力は、対戦CPUキャラクター毎の顔の表情に対応させている。この場合、立直（リーチ）とは、門前で聴牌したとき、以後、アガリ牌以外は引き放りを条件に、宣言と同時に成立する。また、和了とはアガリのことである。さらに、向聴とは聴牌（アガリを持つ状態）までにかかる手数であり、例えば1向聴とはあと1枚の有効牌で聴牌となる状態である。

【0039】次に、画像データ、音声データおよびプログラムデータなどからなるゲームデータの具体的な内容について詳しくその一例を説明する。

【0040】まず、対局開始配牌前、感情値（点数）の初期セットをし、対局中、その状況により感情値セットをし、セットした感情値とそのCPUキャラクターの状況によって顔の表情をセットする通常の場合であり、また、麻雀対局中において、CPUキャラクター毎の会話（メッセージ）および顔の表情をその麻雀対戦状況に応じて確定し、プレイヤー自身の自摸番のときに任意のCPUキャラクターに会話を求めた場合に、CPUキャラクターがその時点での、その状況に応じた会話をメッセージとして画面上に表示する場合である。

【0041】このCPUキャラクター毎の感情値の初期セットとは、例えば内田の場合、キャラクター別基本感情値初期セット（+128点）をし、持ち点による感情値セットおよび前局での状況による感情値セットをする。この場合の持ち点による感情値セットとは、スタート持ち点から400点増える毎に+1点とし、400点減る毎に-1点として計算する。例えばスタート持ち点を30000点とした場合に、持ち点が30400点となつたときに+1点となり、持ち点が29600点となつたときに-1点となる。また、この場合の前局での状況による感情値セットとは、前局で和了（あがつてい）る）している場合（+3点）、満貫以上を和了している場合（+3点）、満貫聴牌していくと和了できなかった場合（-3点）、おりていて振り込みなかった場合（+3点）、振り込んだ場合（-3点）、相手に自摸で和了された場合（-1点）をセットする。

【0042】また、対局中、その対戦状況による感情値セットとは、配牌時、自摸および捨牌時、和了時および流局時における次の各点数の合計を感情値としてセットしている。例えば内田の感情値の場合は、配牌時3向聴以下の場合（+10点）、配牌時5向聴以上の場合（-10点）、自摸で向聴アップの場合（+3点）、自分の捨牌時に、立直（リーチ）をかけるときではなく、自摸切りでかつその捨牌が不要牌の場合（-3点）、自分の捨牌時に、立直（リーチ）をかけるときではなく、自摸切りでかつその捨牌が不要牌ではなく、かつその自摸牌

50 が危険牌の場合（-3点）、自分の捨牌時に立直（リーチ）をかけるときではなく、自摸切りでかつその捨牌が不要牌ではなく、かつその自摸牌

13

チ)をかける場合(+10点)、自分の捨牌時に鳴かれた場合(-6点)、他家の捨牌時に、立直(リーチ)をかけられる場合(-10点)、他家の捨牌時に、鳴いた場合(+6点)、自分の和了時に、自摸和了した場合(+20点)、自分の和了時に、槺和した場合(+20点)、自分の和了時の得点計算後の持ち点(スタート持ち点からの差400点毎に±1)、他家の和了時に振り込んだ場合(-20点)、他家の和了時に自摸られた場合(-20点)、他家の和了時に満貫以上聽牌していた場合(-14点)、他家の和了時において振り込まなかつた場合(+14点)、他家の和了時の得点計算後の持ち点(スタート持ち点からの差400点毎に±1)などである。

【0043】さらに、セットした感情値による顔の表情セットとは、通常は、セットした感情値に応じてCPUキャラクターの顔の表情を、笑い顔、普通顔、悲しみ顔および怒り顔の4種類に変化させる。それは配牌時、自摸および捨牌時、和了時および流局時などに刻々と変化させるようにする。このときの感情値の基準は以下に示す通りである。

## 【0044】

テンション高(感情値178点以上):笑い顔  
 テンション普通(感情値88点~177点):普通顔  
 テンション低い(感情値48点~87点):悲しみ顔  
 テンション最低(感情値47点以下):怒り顔  
 通常は、セットした感情値に応じてCPUキャラクターの顔の表情は変化しているが、次のCPUキャラクターの状況の場合には、以下に掲げる顔の表情が一瞬または一時だけ優先し、その後、再び通常動作(感情値による動作)による顔の表情に戻る。

【0045】配牌時に、配牌3向聽以下の場合、テンション最低以外で笑い顔、テンション最低で普通顔とな

10

14

る。

【0046】配牌5向聽以上の場合、テンション高で普通顔、テンション高以外で怒り顔となる。

【0047】また、自摸時に、向聽アップ自摸の場合、テンション最低以外で笑い顔、テンション最低で普通顔となる。

【0048】不要牌自摸の場合、テンション高で普通顔、テンション高以外で怒り顔となる。

【0049】危険牌自摸の場合、テンション高で普通顔、テンション高以外で悲しみ顔となる。

【0050】さらに、CPUキャラクターの顔の動きについては、他家のドラ切り時、他家が鳴いた場合は、一時そのドラを切った相手、鳴いた相手の方向に振り向くような顔の動きとする。ただし、他家が鳴いた時は、鳴かれたその牌を切った人は一時怒り顔になり、その後、鳴いた人の方向に振り向くような顔の動きとなつている。

【0051】さらに、CPUキャラクターのリーチ牌、捨牌および鳴き牌の画像の動きが、上記感情値(テンション)によって変化すると共に、各CPUキャラクターによっても変化するようになっている。

【0052】次に、牌引き及び牌捨て動作について説明する。

【0053】まず、CPUキャラクター毎のリーチ牌の画像の動きは、上記感情値(テンション)によつても異なるが、次の(表1)に示す通りである。この(表1)においては、Iは勢いを付けて上からリーチであり、Lはちょっとだけスライドさせてリーチであり、Oはその場に置くリーチであり、Kは牌を回転させて行うリーチである。男女のCPUキャラクターでも多少傾向があり、男性は勢いを付けて上からリーチをする動きをし、また、女性はちょっとだけスライドさせてリーチをする動きをする。

## 【0054】

【表1】

20

30

テンション 感情値	高い 178以上	ふつう 177-88	低い 87-48	最低(怒り) 47以下
鶴河	S	S	S	S
雄田	K	K	K	K
豊臣	O	O	O	O
千野	S	S	S	S
武田	K	I	I	S
小澤	Y	N	N	N
ED	K	K	K	K
矢崎	S	S	S	S
宮古	I	S	S	S
吉永	O	O	O	O
法	S	S	S	S
工藤	I	S	S	S
尾崎	I	I	S	S
樹村	K	I	S	O
松村	S	S	O	O
奈室	K	I	S	S
景山	I	I	S	S
鷲沼	K	I	I	S
内田	I	I	S	S

I : 勢いをつけて上からリーチ

S : ちょっとだけスライドさせてリーチ

O : その場におく

K : 回転してリーチ

【0055】また、CPUキャラクター毎の捨牌の画像の動きは、上記感情値(テンション)によって異なるが、次の(表2)に示す通りである。この(表2)においては、Tは図25aに示すように叩き付ける動きで牌を捨てる場合であり、Yは図25bに示すように緩やかに、ズームアップ、ズームダウンさせて牌を捨てる場合に、Nは図25cに示すように縦、横と麻雀卓上を滑らせるようにして牌を捨てる場合であり、Iは図25\*

\* dに示すように怒りのパターンとして動き無でいきなり牌を捨てる場合である。男女のCPUキャラクターでも多少傾向があり、男性は上から勢いよく叩き付けるよう牌を捨てる動きをし、また、女性は緩やかに、ズームアップ、ズームダウンさせて牌を捨てる動きをする。

【0056】

【表2】

テンション 感情値	高い 178以上	ふつう 177-88	低い 87-48	最低(怒り) 47以下
徳河	Y	Y	Y	Y
織田	T	T	I	I
豊臣	T	Y	Y	N
千野	N	N	N	N
武田	T	T	T	T
小澤	Y	N	N	N
ED	T	Y	N	I
矢崎	N	N	N	N
宮古	T	Y	Y	Y
吉永	Y	Y	Y	Y
法	Y	Y	N	N
工藤	T	Y	Y	N
尾崎	Y	Y	N	N
樹村	T	Y	N	I
松村	Y	Y	Y	Y
奈室	T	Y	N	N
長山	Y	Y	Y	Y
蟹沼	T	Y	N	N
内田	T	Y	Y	N

T: 叩き付ける動き

Y: 縦やかに、ズームアップ、ズームダウンする

N: 縦、横と卓上を滑らす

I: 動きなしでいきなり捨てる(怒りパターン)

【0057】さらに、CPUキャラクター毎の鳴き牌の画像の動きは、上記感情値(テンション)によっても異なるが、次の(表3)に示す通りである。この(表3)

\*ヨン)が高いほど拡大率が高くなる。また、Xは縦、横と取ってきて他の牌と合わせる動きをし、また、Kは牌を回転させながら取ってくる動きをする。

においては、Nはそのまま手元に持ってきて他の牌と合……【0058】

わせるような動きをするが、感情値(テンション)によ【表3】  
って取る牌の高さ、ズーム率が変化し、感情値(テンシ\*30

テンション 感情値	高い 178以上	ふつう 177-88	低い 87-48	最低(怒り) 47以下
猪河	N	N	N	N
鶴田	K	N	N	N
豊臣	N	N	X	X
千野	X	X	X	X
武田	K	N	X	X
小澤	N	N	N	N
ED	K	K	K	N
矢崎	K	N	N	N
宮古	X	X	X	X
吉永	X	X	X	X
法	X	X	X	X
工藤	X	X	X	X
尾崎	N	N	X	X
樹村	K	X	N	N
松村	N	N	N	N
奈空	K	N	X	X
長山	N	N	N	N
蟹沼	K	X	X	N
内田	N	N	X	X

N : そのまま手元に持ってきて他の牌と合わせる。

(テンションによってとる牌の高さ、

ズーム率が変わります。

テンションが高いほど拡大率が高くなります。)

X : 縦横と取ってきて他の牌と合わせる。

K : 回転しながらとってくる。

【0059】なお、以上の各種牌引き及び牌捨て動作に応じて牌の音や気合の音声なども変化させることもできる。

【0060】さらに、摸牌の動きについても同様に、手牌の左右何れかの端に持ってくる場合、手牌の横に置く場合、摸ってくるときにチラッと見る場合など各種あって、これらは、CPUキャラクター毎に異なっているし、麻雀対戦状況によっても異なっている。それらの条件に応じて画像出力するようしている。

【0061】次に、CPUキャラクターの顔の表情とそのメッセージ(会話)や音声は、全て対戦状況項目番号の順に優先的に判定していき、条件を満たした項目でそれ以降の判定をやめ、その項目でのそのCPUキャラクター毎の会話データと顔表情データを同時にセットすると共に、必要であれば音声データをセットする。また、その項目での最終番号まで判定をしてても、各条件を満たさない場合には、顔表情も会話も音声も全てスキップする。つまり、次のような条件項目に至ったときに、その条件項目毎に設定されているCPUキャラクター毎の顔の表情とそのメッセージ(会話)や音声などの変化項目が設定されて画像表示されることになる。

【0062】ただし、以下に示す例えれば(14-1、通常顔)の「通常顔」とは、上記した感情値によって制御される顔の表情のことであり、14-1のナンバーは後\*50み顔)

\*述するメッセージ(会話)に対応している。(CPUキャラクター例:内田)

半荘開始時

1. 東家スタート(14-1、通常顔)
2. 南家スタート(14-2、通常顔)
3. 西家スタート(14-3、通常顔)
4. 北家スタート(14-4、通常顔)

半荘終了時

1. トップで半荘終了した(15-01、普通顔)
2. 最終持ち点が30000点以上でプレイヤーの最終持ち点よりも高い点で半荘終了した(15-02、普通顔)
3. 最終持ち点が30000点以上でプレイヤーの最終

40 持ち点よりも低い点で半荘終了した(15-03、怒り顔)

4. 最終持ち点が30000点よりも低くて、プレイヤーの最終持ち点より高い点で半荘終了した(15-04、怒り顔)
5. 最終持ち点が30000点よりも低くて、プレイヤーの最終持ち点より低い点で半荘終了した(15-05、悲しみ顔)

立直(リーチ)をかける時

1. 追いかけ立直で、切る牌が危険牌(1-06、悲しみ顔)

21

2. 追いか立直 (1-05、普通顔)  
 3. 6順目以内の立直 (1-01、怒り顔)  
 4. ドラ切り立直 (1-04、悲しみ顔)  
 5. 13順目以降の立直 (1-02、悲しみ顔)  
 6. 上記条件1~5以外の立直 (1-03、普通顔)  
 立直 (リーチ) をかけられた時  
 1. 追いか立直をかけられた (2-02、悲しみ顔)  
 2. 6順目以内の立直をかけられた (2-03、怒り顔)  
 3. ドラ切り立直をかけられた (2-01、悲しみ顔) 10  
 4. 自摸切り立直をかけられた (2-04、悲しみ顔)  
 5. 上記条件1~4以外で、その時の自分の手牌が3向聴以上 (2-05、悲しみ顔)  
 6. 上記条件1~4以外で、その時の自分の手牌が1~2向聴 (2-06、怒り顔)  
 7. 上記条件1~4以外で、その時の自分の手牌が聴牌 (2-07、普通顔)  
 ドラを暗カンした (3-02、笑い顔)  
 ドラを暗カンされた (4-01、悲しみ顔)  
 ドラを加カンした (3-03、普通顔)  
 鳴いた時 (明カン、ポン)  
 1. ドラを鳴いた (3-02、笑い顔)  
 2. 一発を消した (3-01、悲しみ顔)  
 3. 役牌1鳴き (3-04、悲しみ顔)  
 鳴かれた時 (明カン、ポン)  
 1. ドラを鳴かれた、捨てたのがCPU自身のとき (4-01、悲しみ顔)  
 2. ドラを鳴かれた、捨てたのがプレイヤーのとき (4-02、怒り顔)  
 3. 一発を消された (4-03、悲しみ顔) 30  
 以上の項目に当てはまらなかった時は、以下に示す鳴かれた時 (共通) へ鳴いた時 (チー)  
 1. 一発を消した (3-01、悲しみ顔)  
 2. ドラを含めて鳴いた (3-03、普通顔)  
 鳴かれた時 (チー)  
 1. 一発を消された (4-03、悲しみ顔)  
 2. ドラを含めてチーされた、捨てたのがCPU自身でその捨牌がドラの時 (4-01、悲しみ顔)  
 3. ドラを含めてチーされた、捨てたのがプレイヤーでその捨牌がドラの時 (4-02、怒り顔)  
 以上の項目に当てはまらなかった時は、以下に示す鳴かれた時 (共通) へ鳴かれた時 (共通)  
 1. 鳴いた人が役牌1鳴きで6順目以内、持ち点2000点より低い時 (4-06、怒り顔)  
 2. 鳴いた人が役牌1鳴きで6順目以内、さらにCPU自身も役牌をすでに鳴いている時 (4-05、怒り顔)  
 3. 鳴いた人が役牌1鳴きで6順目以内の時 (4-04、普通顔)  
 4. 鳴いた人が役牌1鳴きで7順目以降の時 (4-07、怒り顔)

22

5. 鳴いた人が1鳴きで役牌ではなく6順目以内の時 (4-08、悲しみ顔)  
 6. 鳴いた人が1鳴きで役牌ではない字牌の鳴きで、7順目以降の時 (4-10、普通顔)  
 7. 鳴いた人が1鳴きで役牌ではない鳴きで、7順目以降の時 (4-09、普通顔)  
 8. 鳴いた人が2鳴きで役牌を含んで鳴いており、8順目以内の時 (4-11、怒り顔)  
 9. 鳴いた人が3鳴きの時 (4-12、悲しみ顔)  
 10. 鳴いた人が4鳴きの時 (4-13、悲しみ顔)  
 CPU自身がカンをしてカンドラがのった時  
 1. CPU自身のカンドラが3枚以上のった (5-02、普通顔)  
 2. CPU自身のカンドラが1枚以上のった (5-01、笑い顔)  
 3. 他家のカンドラが3枚以上のった (5-04、悲しみ顔)  
 4. 他家のカンドラが1枚以上のった (5-03、悲しみ顔)  
 20 他家がカンをしてカンドラがのった時  
 1. CPU自身のカンドラが3枚以上のった (6-02、普通顔)  
 2. CPU自身のカンドラが1枚以上のった (6-01、普通顔)  
 3. 他家のカンドラが3枚以上のった (6-04、怒り顔)  
 4. 他家のカンドラが1枚以上のった (6-03、悲しみ顔)  
 牌を切る時  
 1. おりると決めた (7-01、悲しみ顔)  
 2. おりていて、立直には安全牌だが黙聴には危険牌を切る (7-03、悲しみ顔)  
 3. おりていて危険牌を切る (7-02、悲しみ顔)  
 4. おりていて、自摸時は最高危険牌で自摸切りではなく、安全牌を切る (7-05、怒り顔)  
 5. おりていて、自摸時は最高危険牌で自摸切りではなく、立直には安全牌を切る (7-03、悲しみ顔)  
 6. おりていて、自摸時は最高危険牌で自摸切りではない牌を切る (7-06、悲しみ顔)  
 40 7. 最高危険牌を切る (7-04、怒り顔)  
 8. 自摸牌は最高危険牌で自摸切りではなく、安全牌を切る (7-05、怒り顔)  
 9. 自摸時は最高危険牌で自摸切りではなく、立直に対して危険牌を切る (7-06、悲しみ顔)  
 和了時  
 1. 役満 (8-02、普通顔)  
 2. 頭ハネであがった (10-01、悲しみ顔)  
 3. 南場以降でその和了によって持ち点が30000点以上になり、かつ新たにトップになった (8-01、笑い顔)

23

4. 3倍満、倍満 (8-03、笑い顔)
5. 跳満 (8-04、笑い顔)
6. 槍カン役を含めてあがった (10-02、笑い顔)
7. 嶺上開花を含めてあがった (8-06、笑い顔)
8. 海底自摸した (8-07、普通顔)
9. 河底栄和した (10-03、笑い顔)
10. 一発役を含めて栄和した (10-04、普通顔)
11. 一発役を含めて自摸和した (8-08、笑い顔)
12. 高め、安めがある時の安め満貫の時 (8-09、悲しみ顔)
13. 上記条件12以外の満貫の時 (8-05、笑い顔)
14. 和了点が子の3200点以上で、高め、安めがある時の高めであがった時 (8-10、普通顔)
15. 和了点が子の3200点以上で、高め、安めがある時の安めであがった時 (8-11、悲しみ顔)
16. 和了点が子の3200点より低く立直をかけていて、裏ドラがのらなかった時 (8-15、悲しみ顔)
17. 和了点が子の3200点より下で立直をかけておらず、和了点が子の1000点より上の時 (8-14、悲しみ顔)
18. 和了点が子の3200点より下で立直をかけておらず、和了点が子の1000点以下の時 (8-16、悲しみ顔)
19. 立直をかけていて立直後5順以上自摸切りして自摸和したか、または和了点が子の3200点以上自摸和した時 (8-12、悲しみ顔)
20. 立直をかけていて立直後5順以上自摸切りして栄和したか、または和了点が子の3200点以上栄和した時 (8-05、笑い顔)
21. 立直をかけていて立直後5順以上自摸切りしてあがった以外の状況で自摸和したか、または和了点が子の3200点以上自摸和した時 (8-13、悲しみ顔)
22. 立直をかけていて立直後5順以上自摸切りしてあがった以外の状況で栄和したか、または和了点が子の3200点以上栄和した時 (10-06、普通顔)
- 和了された時 (CPU自身の得点に影響がある時)
1. 南場以降でトップを逆転された時 (9-01、悲しみ顔)
2. 満貫以上自摸和された (9-02、悲しみ顔)
3. 満貫以上栄和された (11-01、悲しみ顔)
4. CPU自身が立直をかけていたのに自摸和された (9-03、悲しみ顔)
5. CPU自身が立直をかけていたのに栄和された (11-02、悲しみ顔)
6. 和了点が子の1000点以下を和了され、CPU自身は親だった (12-05、悲しみ顔)
7. 和了点が子の1000点以下を和了され、CPU自身は子だった (11-04、悲しみ顔)
8. 上記条件1~7以外の状況で自摸和された (9-050)

24

4. 怒り顔)
9. 上記条件1~7以外の状況で栄和された (11-03、悲しみ顔)
- 和了された時 (CPU自身の得点に影響がない時)
1. 頭ハネされた (12-02、悲しみ顔)
2. 南場以降でトップを逆転された時 (12-01、悲しみ顔)
3. 和了が子の7700点以上であがられた (12-03、悲しみ顔)
10. 4. 和了が子の3200点より下でCPU自身の親を蹴られた時 (12-05、悲しみ顔)
5. 上記条件1~4以外の状況であがられた (12-04、悲しみ顔)
- 流局時
1. 満貫以上聽牌していて流局した (13-01、悲しみ顔)
2. 立直をかけていて流局した (13-02、悲しみ顔)
3. 聽牌していて立直をかけておらず、和了点が子の1000点以下の手で流局した (13-04、悲しみ顔)
4. 聽牌していて立直をかけておらず、和了点が子の3200点以上の手で流局した (13-04、悲しみ顔)
5. 上記条件1~4以外の状況で聽牌していて流局した (13-05、怒り顔)
6. 不聽であったがおりている状況で流局した (13-06、悲しみ顔)
7. 上記条件6以外の状況で不聽で流局した (13-07、悲しみ顔)
- 九種ヤオ九牌倒牌による流局時
30. 1. 倒牌したのがCPU自身であった時 (13-08、悲しみ顔)
2. 倒牌したのがプレイヤーであった時 (13-09、普通顔)
- 三家和による流局時
1. CPU自身が和了者のうちの1人であった時 (13-10、怒り顔)
2. CPU自身が振り込んだ (13-11、悲しみ顔)
- 四開カンによる流局時
1. 最後にカンしたのがそのCPU自身であった時 (13-12、悲しみ顔)
40. 2. 最後にカンしたのがプレイヤーであった時 (13-12、悲しみ顔)
- 四風子連打による流局時
1. 最後の風牌がそのCPU自身であった時 (13-13、普通顔)
2. 最後の風牌がプレイヤーであった時 (13-15、怒り顔)
- 四家立直による流局時
1. 最後の立直者がそのCPU自身であった時 (13-14、普通顔)

25

2. 最後の立直者がプレイヤーであった時 (13-1  
5、怒り顔)

次に、CPUキャラクター自身の自摸番の時に自動的に行う会話 (メッセージ) および音声について説明する。ただし、以下に示す例えば (T-33、悲しみ顔) の「悲しみ顔」とは、CPUキャラクターの顔の表情を、笑い顔、普通顔、悲しみ顔および怒り顔の4種類のうち悲しみ顔の表情のことであり、T-33は後述する調子メッセージ (会話) に対応している。また、例えば (笑い声) や (驚き声) はCPUキャラクター毎の声であって、(笑い声) や (驚き声) はその状況に応じて、(笑い声) であれば例えば「クスッ」や「ワッハハ」、「フフ」など、(驚き声) であれば例えば「ギョー」や「ウー」、「ヘエー」など少なくとも一人4種類程度設定されている。

【0063】1. おりていて、おりきれると判断した時 (T-33、悲しみ顔)

2. おりていて、まだ、おりきれると判断したわけではないが、安全牌が2枚以上ある時 (笑い声)

3. CPUキャラクター自身が立直をかけていて、立直後自摸切り牌数が7牌である。(T-22、普通顔)

4. CPUキャラクター自身が立直をかけていて、立直後自摸切り牌数が8牌である。(驚き声)

5. CPUキャラクター自身が立直をかけていて、立直後自摸切り牌数が6牌である。(驚き声)

6. CPUキャラクター自身が立直をかけていて、立直後自摸切り牌数が4牌である。(驚き声)

7. CPUキャラクター自身が立直をかけていて、立直後自摸切り牌数が3牌である。(T-24、怒り顔)

8. 誰か一人が立直をかけているが、CPUキャラクター自身はおりていなくて、また、CPUキャラクター自身は立直をかけていないで残り自摸があり、立直の一発目が誰にもなく、3向聽になった時 (T-26、笑い顔)

9. 誰か一人が立直をかけているが、CPUキャラクター自身はおりていなくて、また、CPUキャラクター自身は立直をかけていないで残り自摸があり、立直の一発目が誰にもなく、3向聽になった時でかつ上記条件8の後 (笑い声)

10. 誰か一人が立直をかけているが、CPUキャラクター自身はおりていなくて、また、CPUキャラクター自身は立直をかけていないで残り自摸があり、立直の一発目が誰にもなく、2向聽になった時 (T-27、悲しみ顔)

11. 誰か一人が立直をかけているが、CPUキャラクター自身はおりていなくて、また、CPUキャラクター自身は立直をかけていないで残り自摸があり、立直の一発目が誰にもなく、2向聽になった時でかつ上記条件10の後 (笑い声)

12. 誰か一人が立直をかけているが、CPUキャラク

26

ター自身はおりていなくて、また、CPUキャラクター自身は立直をかけていないで残り自摸があり、立直の一発目が誰にもなく、1向聽になった時 (T-28、怒り顔)

13. 誰か一人が立直をかけているが、CPUキャラクター自身はおりていなくて、また、CPUキャラクター自身は立直をかけていないで残り自摸があり、立直の一発目が誰にもなく、1向聽になった時でかつ上記条件12の後 (笑い声)

10 14. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、CPUキャラクター自身のあがり目がほぼ無くなった時 (驚き声)

15. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、CPUキャラクター自身のあがり目が無くなった時 (T-16、悲しみ顔)

16. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目で2向聽か3向聽の時 (T-02、普通顔)

17. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目で2向聽か3向聽の時で、上記条件16の後 (笑い声)

18. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目で1向聽の時 (T-01、普通顔)

19. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目で1向聽の時で、上記条件18の後 (笑い声)

20. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れが悪い時で4向聽以上 (T-10、怒り顔)

21. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れが悪い時で2向聽か3向聽の時 (T-09、悲しみ顔)

22. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れが悪い時で1向聽の時 (T-08、悲しみ顔)

23. すでに上記条件20～22のどれかが起こっており、もう一度、同じ条件が起こった時 (うめき声)

40 24. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、残り自摸数を考慮した時にCPUキャラクター自身のあがり目が薄い時 (T-09、悲しみ顔)

25. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れが良い時で3向聽か2向聽の時 (T-16、普通顔)

26. 手牌が3向聽で条件25が発生した時は2向聽で、または、手牌が2向聽で条件25が発生する時は3向聽の時 (笑い声)

27. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れが良い時で1向聴の時 (T-14、悲しみ顔)

28. すでに条件27が起こっており、もう一度同じ条件が発生した時 (笑い声)

次に、プレイヤー自身の自摸番の時に、任意のCPUキャラクターに会話 (メッセージ) を求めた場合に、その状況およびそのCPUキャラクター毎に会話セット (メッセージ) をセットすることについて説明する。

【0064】プレイヤー自身の自摸番の時に、プレイヤーが任意のCPUキャラクターに会話 (メッセージ) を求めた場合にも、これまでの場合と同様に、以下の各状況を若い番号の条件から優先的に判定していく、条件を満たした条件項目でそれ以降の判定をやめ、その条件項目での各CPUキャラクター毎の会話データと顔表情データを同時にセットするようになっている。(CPUキャラクター例: 内田)

1. おりていて、おりきれると判断した時 (T-33、悲しみ顔)

2. おりていて、まだ、おりきれると判断したわけではないが、安全牌が2枚以上ある時 (T-34、普通顔)

3. おりていて、おりきれると判断したわけではない、安全牌も1枚しかないが、比較的安全そうな牌を安全牌に含めたらおりきれる時 (T-35、普通顔)

4. おりていて、おりきれると判断したわけではない、安全牌は1枚もないが、比較的安全そうな牌を安全牌に含めたらおりきれる時 (T-36、悲しみ顔)

5. おりていて、おりきれると判断したわけではない、安全牌も1枚しかなくて、比較的安全そうな牌を持ってる時 (T-37、悲しみ顔)

6. 上記条件1~5でありまする時 (T-38、悲しみ顔)

7. CPUキャラクター自身が立直をかけていて、一発目である時 (T-20、普通顔)

8. CPUキャラクター自身が立直をかけていて、立直後自摸切り牌数が7牌である。 (T-22、普通顔)

9. CPUキャラクター自身が立直をかけていて、立直後自摸切り牌数が5牌か6牌である。 (T-23、怒り顔)

10. CPUキャラクター自身が立直をかけていて、立直後自摸切り牌数が3牌か4牌である。 (T-24、怒り顔)

11. CPUキャラクター自身が立直をかけていて、上記条件7~10以外の時 (T-21、普通顔)

12. 誰か一人が立直をかけているが、CPUキャラクター自身はおりていなくて、また、CPUキャラクター自身は立直をかけていない、残り自摸が無い時 (T-30、悲しみ顔)

13. 誰か一人が立直をかけているが、CPUキャラクター自身はおりていなくて、また、CPUキャラクター

自身は立直をかけていない、残り自摸があり、立直の一発目が誰にある (T-25、普通顔)

14. 誰か一人が立直をかけているが、CPUキャラクター自身はおりていなくて、また、CPUキャラクター自身は立直をかけていない、残り自摸があり、立直の一発目が誰にもなく、また、誰か一人の立直後自摸切り数が4順以内で、3向聴以上の時 (T-26、笑い顔)

15. 誰か一人が立直をかけているが、CPUキャラクター自身はおりていなくて、CPUキャラクター自身は立直をかけていない、残り自摸があり、立直の一発目が誰にもなく、また、誰か一人の立直後自摸切り数が4順以内で、2向聴の時 (T-27、悲しみ顔)

16. 誰か一人が立直をかけているが、CPUキャラクター自身はおりていなくて、CPUキャラクター自身は立直をかけていない、残り自摸があり、立直の一発目が誰にもなく、また、誰か一人の立直後自摸切り数が4順以内で、1向聴の時 (T-28、怒り顔)

17. 誰か一人が立直をかけているが、CPUキャラクター自身はおりていなくて、CPUキャラクター自身は立直をかけていない、残り自摸があり、立直の一発目が誰にもなく、また、誰か一人の立直後自摸切り数が4順以内で、聴牌の時 (T-29、普通顔)

18. 誰か一人が立直をかけているが、CPUキャラクター自身はおりていなくて、CPUキャラクター自身は立直をかけていない、残り自摸があり、立直の一発目が誰にもなく、また、立直者全員の立直後自摸切り数が5順以上で、2向聴以上の時 (T-30、悲しみ顔)

19. 誰か一人が立直をかけているが、CPUキャラクター自身はおりていなくて、CPUキャラクター自身は立直をかけていない、残り自摸があり、立直の一発目が誰にもなく、また、立直者全員の立直後自摸切り数が5順以上で、1向聴の時 (T-31、普通顔)

20. 誰か一人が立直をかけているが、CPUキャラクター自身はおりていなくて、CPUキャラクター自身は立直をかけていない、残り自摸があり、立直の一発目が誰にもなく、また、立直者全員の立直後自摸切り数が5順以上で、聴牌の時 (T-32、怒り顔)

21. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、CPUキャラクター自身のあがり目がほぼ無くなった時 (T-05、悲しみ顔)

22. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、CPUキャラクター自身のあがり目が無くなった時 (T-06、悲しみ顔)

23. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目で5向聴以上の時 (T-04、怒り顔)

24. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目で4向聴の時 (T-03悲しみ顔)

25. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター

ター自身はおりていなくて、配牌1順目で2向聴か3向聴の時 (T-02、普通顔)

26. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目で聴牌か1向聴の時 (T-01、普通顔)

27. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れが悪い時で4向聴以上の時 (T-10、怒り顔)

28. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れが悪い時で2向聴か3向聴の時 (T-09、悲しみ顔)

29. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れが悪い時で1向聴の時 (T-08、悲しみ顔)

30. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れが悪い時で聴牌の時 (T-07、悲しみ顔)

31. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、2向聴以内でまわしうちをしている時 (T-12、普通顔)

32. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、残り自摸数を考慮した時にCPUキャラクター自身のあがり目が薄い時 (T-11、悲しみ顔)

33. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、残り自摸数を考慮した時にCPUキャラクター自身のあがり目が薄い時 (T-13、笑い顔)

34. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れが良い時で聴牌か1向聴の時 (T-14、悲しみ顔)

35. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れが良い時で3向聴か2向聴の時 (T-16、普通顔)

36. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れが良い時で4向聴の時 (T-17、悲しみ顔)

37. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れが良い時で5向聴以上の時 (T-19、悲しみ顔)

38. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れが普通の時で聴牌の時 (T-14、悲しみ顔)

39. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れが普通の時で1向聴の時 (T-15、普通顔)

10

20

30

40

50

40. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れが普通の時で2向聴～4向聴の時 (T-17、悲しみ顔)

41. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れが普通だが5向聴以上の時 (T-19、悲しみ顔)

42. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れがあまり良くない時で聴牌の時 (T-15、普通顔)

43. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れがあまり良くない時で1向聴の時 (T-17、悲しみ顔)

44. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れがあまり良くない時で2向聴～4向聴の時 (T-18、悲しみ顔)

45. 誰も立直をかけておらず、また、CPUキャラクター自身はおりていなくて、配牌1順目ではなく、自摸の流れがあまり良くない時でかつ5向聴以上の時 (T-19、悲しみ顔)

ここで、会話（メッセージ）の内容については、その状況およびそのCPUキャラクター毎に会話（メッセージ）をセットするように構成しているが、その具体例を、CPUキャラクターが内田の場合を一例に説明する。

【0065】まずは、対局中の会話（メッセージ）の具体例としては、

1-01: 「ここが・・・勝負なの・・・」

1-02: 「遅ぐなんて・・・ないよね・・・」

1-03: 「ここでしたいの・・・勝負」

1-04: 「これ捨てても・・・勝ちたいの」

1-05: 「逃がさない・・・」

1-01: 「通るよね・・・この一手」

2-01: 「・・・要らないのね、それ・・・」

2-02: 「関係ないの・・・今のワタシには・・・」

2-03: 「・・・はやい、な」

2-04: 「も・・・おりよ」

2-05: 「ダメ・・・なの」

2-06: 「まだ・・・負けない・・・」

2-07: 「・・・ここから・・・よ」

3-01: 「一発のこと・・・ゴメン」

3-02: 「・・・いける」

3-03: 「ここは、これで・・・いいの」

3-04: 「お願ひ・・・このまま」

4-01: 「・・・怖く、ないから・・・」

4-02: 「切るから・・・そんなの・・・」

31

4-03: 「蹴られた……一発……」  
 4-04: 「……それだけなら、まだ……」  
 4-05: 「来たのね……でもワタシが先……」  
 4-06: 「……もう、帰りたいの」  
 4-07: 「……なに、狙いは……」  
 4-08: 「ワタシなら……どうしたろう」  
 4-09: 「少しだけ……少しだけ見えた」  
 4-10: 「麻雀って……生き方よ、そのヒトの……」  
 4-11: 「……麻雀って、そんなものなの」  
 4-12: 「麻雀って……打っているヒトを……映す」  
 4-13: 「……麻雀って、こんなんじゃない」  
 5-01: 「このカン、正しかったのか……終わってみれば判る……」  
 5-02: 「意味は……あったのね」  
 5-03: 「これ……良くないカンだったの」  
 5-04: 「……しまった、ワタシのせい」  
 6-01: 「これが……ワタシの……進むべき道なの」  
 6-02: 「……これは、なにかの……前触れ」  
 6-03: 「それが、……あなた自身の運」  
 6-04: 「……それでも……勝負は、捨てない」  
 7-01: 「……まだ、続けなきやいけないの」  
 7-02: 「……通るかな……ここで」  
 7-03: 「リーチは……どうにか」  
 7-04: 「捨てるよ……ここは」  
 7-05: 「これは……切っちゃダメ」  
 7-06: 「……通るの、……こんなところで……」  
 8-01: 「これなら……いける」  
 8-02: 「……あと何回、一生のうちにアガれるかしら」  
 8-03: 「アガれた……狙って」  
 8-04: 「よし……ハネれた」  
 8-05: 「よかったです……考えた通りになって……」  
 8-06: 「まさか……ここまでアタらなかつたこと……」  
 8-07: 「不思議なくらい……なに、狙いは……」  
 8-08: 「当たった……読みが」  
 8-09: 「……逆サイドだったら……」  
 8-10: 「なんとか……高目か……」  
 8-11: 「……低目、か」  
 8-12: 「……普通なら、とっくにアタられてる……」  
 8-13: 「ここが……ワタシの限界……なの」  
 8-14: 「正しかったの……このアガリ」  
 8-15: 「これしか……今は考えられない」  
 8-16: 「ゴメン……しかたなかつたの」  
 9-01: 「しまった……今まで転落」

32

9-02: 「でも、それ……いいアガリ」  
 9-03: 「勝てない……リーチしたのに」  
 9-04: 「次は……負けないから」  
 10-01: 「ゴメン、それ……ワタシの」  
 10-02: 「それ……アタリなの」  
 10-03: 「来た……やっと最後に」  
 10-04: 「一発……」  
 10-05: 「待ったよ……長いこと」  
 10-06: 「ここで……アガります」  
 11-01: 「うそ……これなの」  
 11-02: 「しかたない、か」  
 11-03: 「うそ……これなの」  
 11-04: 「小さいとは……思ってた」  
 12-01: 「悲しい……こんなトップ勝ち」  
 12-02: 「アガってたのに……な」  
 12-03: 「ホントは……危なかったのね」  
 12-04: 「ワタシもう……アガれないのね」  
 12-05: 「ダメね……もっと親を大事にしなきや」  
 13-01: 「ダメね……このクラスがアガれないと……」  
 13-02: 「危険を冒してまで……何してたのワタシ」  
 13-03: 「ダメか……無茶してたの」  
 13-04: 「ダメか……無茶してたの」  
 13-05: 「無謀だったの」  
 13-06: 「どうにもならない……ことだつてある……」  
 13-07: 「どうにもならない……ことだつてある……」  
 13-08: 「ゴメン……流したくなつた……」  
 13-09: 「しないの……国士」  
 13-10: 「都合よすぎる……」  
 13-11: 「この上もなく……負けた気分……」  
 13-12: 「ゴメン……流させて」  
 13-13: 「同じ風を……分け持つていたことの偶然……」  
 13-14: 「これは……ドローなのね」  
 13-15: 「そっちの都合で……流さないで」  
 14-01: 「賭けるから……この出発に」  
 14-02: 「すぐに親は……もらうから」  
 14-03: 「ワタシらしく……打つだけ……」  
 14-04: 「北は……ワタシ好きだから」  
 15-01: 「今回は……満足してイイの」  
 15-02: 「今日みたいな打ち方……すればイイの」  
 15-03: 「負けないから……今度は」  
 15-04: 「負けないから……今度は」  
 15-05: 「悔しくて……胸が痛い」  
 50 次には、調子の会話（メッセージ）の具体例としては、

33

T-01: 「進めましょ・・・早く」  
 T-02: 「できるわ・・・行きましょ」  
 T-03: 「できるわ・・・気にしないで」  
 T-04: 「やれるは・・・絶対」  
 T-05: 「あがりが・・・見えない」  
 T-06: 「あっ・・・ダメ」  
 T-07: 「もう少し・・・もう少しなの」  
 T-08: 「進めない・・・」  
 T-09: 「来ない・・・なぜ」  
 T-10: 「負けない・・・見てて」  
 T-11: 「無理かも・・・しない」  
 T-12: 「なに・・・早くしてくれないか」  
 T-13: 「ワタシ、勝つから・・・覚えてて」  
 T-14: 「ここからよ・・・麻雀って」  
 T-15: 「見えるわ・・・あなたの手」  
 T-16: 「なんか・・・ドキドキする」  
 T-17: 「全然だから・・・気にしないで」  
 T-18: 「見えないわ・・・あなたの手」  
 T-19: 「これも・・・麻雀」  
 T-20: 「まだ一発目よ、できるなら・・・逃げないで・・・戦って」  
 T-21: 「ここは・・・アガりたいの」  
 T-22: 「ワタシ・・・アガるから」  
 T-23: 「ワタシ・・・負けないから」  
 T-24: 「・・・ワタシまだ・・・あきらめてないから」  
 T-25: 「今、まだ・・・一発目よ」  
 T-26: 「さあ・・・続けましょ」  
 T-27: 「うん・・・続けましょ」  
 T-28: 「あきらめない」  
 T-29: 「・・・追いついた」  
 T-30: 「待って・・・集中したいの」  
 T-31: 「黙って・・・もう少しなの」  
 T-32: 「ワタシ・・・オリてないから」  
 T-33: 「勝て・・・ない」  
 T-34: 「振込みは・・・期待しないで」  
 T-35: 「ワタシ・・・振り込まないから」  
 T-36: 「あなたは・・・続けられるのね」  
 T-37: 「ワタシ・・・続けられない」  
 T-38: 「負けたく・・・ない」

また、ここで、記録媒体5に記録されたゲームデータによって制御されるCPU6を含めた制御部20の他の制御について、以下に説明する。

【0066】制御部20は、ゲームデータにより制御されて、臨場感を得て相手の手牌内容を総合的に予測するべく、対戦キャラクター毎の対戦状況に応じた顔の表情、顔の動き、メッセージおよび牌引き及び牌捨て動作の可変項目になるように画像データや音声データを得、これらの画像データや音声データを画像表示およびまたは音声出力させようになっていると共に、ポン、チ

34

ーおよびカンなどの鳴き牌時に、その鳴き牌の表示位置に重ならないように鳴き牌の表示位置とは反対側にCPUキャラクター毎の顔表情の表示域を順次移動させて表示させるようになっている。

【0067】また、制御部20は、ゲームデータにより制御されて、プレイヤーの見落としなく的確にプレイ可能なように、例えばカンなどの必要時に、そのアイコン表示が拡大されて、プレイヤーにとって可能なコマンド(例えばカン)が明るくなってはっきりと見えるように

10 制御が為されるようになっている。

【0068】さらに、制御部20は、ゲームデータにより制御されて、ガイダンスト機能や、的確なプレイとするべく、プレイヤーの捨牌が対戦CPUキャラクター毎の当たり牌となる危険度を段階的に表示するようになっている。

【0069】上記構成により、以下、その動作を説明する。

【0070】まず、電源スイッチ(図示せず)がオンされ、麻雀ゲーム装置1に電源が投入される。このとき、CPU6は、記録媒体5に記録されているオペレーティングシステムに基づいて、記録媒体5から画像データ、音声データおよびゲームプログラムデータなどを読み出す。この読み出された画像データ、音声データおよびゲームプログラムデータの一部または全部は、RAM8上に保持されることになる。以降、CPU6は、RAM8上に記憶されているゲームプログラムデータや、ゲームプレーヤーが、コントローラ16を介して指示する内容に基いて、ゲームを進行させるように制御する。即ち、CPU8は、コントローラ16を介してゲームプレーヤから指示(摸牌、捨牌、リーチ牌、ポン、チ、カンおよびロンなど)される指示内容に基いて、適宜、描画や音声出力のためのタスクとしてのコマンドを生成する。信号処理プロセッサ11は、上記コマンドに基づいて2次元平面上におけるキャラクタの位置などの計算、光源計算など、音声データの生成、加工処理を行う。

【0071】続いて、画像描画処理プロセッサ12は、上記計算結果に基いて、RAM8上に描画すべき画像データの書き込み処理などを行う。RAM8に書き込まれた画像データは、インターフェース回路13を介してD/Aコンバータ17に供給され、ここでアナログ映像信号に変換された後にテレビジョンモニタ2に供給され、その画面上に画像として表示される。一方、信号処理プロセッサ11から出力された音声データは、インターフェース回路14を介してD/Aコンバータ18に供給され、ここで、アナログ音声信号に変換された後に、プリメインアンプ3を介してスピーカ4から音声として出力されることになる。これらによって、プレイヤーの手牌および捨牌内容と、対戦キャラクターの捨牌内容および顔の表情が各所定位置に表示され、これらのプレイヤー

40 および対戦キャラクターが順に摸牌および捨牌などの牌

引き及び牌捨て動作を繰り返すことにより麻雀ゲームが進行することになる。図7は本発明の麻雀ゲーム装置によるCPUキャラクター毎の対戦状況に応じた顔表情変化などの変化項目制御ルーチンを示すフローチャートである。

【0072】図7に示すように、まず、ステップST1で、制御部20はゲームデータにより制御されて、対局開始配牌前にCPUキャラクター毎に感情値初期セットを実行する。次に、ステップST2で、制御部20はゲームデータにより制御されて、対局中、その麻雀対戦状況に応じた条件によって感情値がCPUキャラクター毎にセットされる。さらに、ステップST3で、制御部20はゲームデータにより制御されて、CPUキャラクター毎にセットされた感情値と、その麻雀対戦状況に応じた条件とにより、または何れかを優先させて、CPUキャラクター毎の顔の表情などの可変項目をセットし、これをテレビジョンモニタ2にゲーム画像として出力させるように制御する。つまり、通常は、感情値に基づいたCPUキャラクター毎の顔表情などの可変項目を通常セットとしているが、プレイヤーの自摸時に任意のCPUキャラクターに会話を求めたり、配牌を見て一瞬笑い顔になるなどの優先特殊条件に至った場合や、設定されている対戦状況に至った場合などには上記通常セットに優先してCPUキャラクター毎の顔表情やメッセージなどの可変項目をセットするようになっている。その後、ステップST4で、半荘終了かどうかを判定し、終了するまで上記ステップST1～ST3を繰り返し、終了した時点で、この麻雀ゲームを終了する。この場合の可変項目とは、CPUキャラクター毎の顔表情の他に、対戦CPUキャラクター毎の対戦状況に応じた顔の動き、メッセージおよび牌引き及び牌捨て動作、さらには音声などがある。

【0073】例えばCPUキャラクター毎の顔表情の表示画面例としては、図3～図6の内田（前面の女性）のように普通顔、笑い顔、悲しみ顔および怒り顔の4種類がある。また、例えばCPUキャラクター毎の会話（メッセージ）の表示画面例としては、図2にはポン時のCPUキャラクターのメッセージ表示画面を示し、図8には対局開始時の、良くも悪くもない普通の配牌におけるメッセージ表示画面を示し、図9には危険牌を切る時のCPUキャラクターのメッセージ表示画面を示し、図10にはイーシャンテン時のCPUキャラクターのメッセージ表示画面を示し、図11にはリーチ時のCPUキャラクターのメッセージ表示画面を示している。

【0074】図12は図2のステップST1の感情値初期セット動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【0075】図12に示すように、CPUキャラクター例を内田（女性）として、まず、ステップST11で、制御部20はゲームデータにより制御されて、CPUキ

ャラクター別基本感情値初期セット（128点）を実行する。次に、ステップST12で、制御部20はゲームデータにより制御されて、現在の持ち点による感情値セットを実行する。例えば、スタート持ち点30000点のときに30400点で感情値+1点、29600点で感情値-1点となる。さらに、ステップST13で、制御部20はゲームデータにより制御されて、前局での状況による感情値セットを実行する。例えば、和了していれば+3点で、さらに満貫以上を和了していれば+3点などである。以上により対局開始配牌前の感情値初期セット動作が終了する。

【0076】図13は図7のステップST3における任意のCPUキャラクターに会話（メッセージ）を求める場合のCPUキャラクター毎の顔表情と会話（メッセージ）、音声の制御ルーチンフローチャートである。

【0077】図13に示すように、まず、ステップST21で、制御部20はゲームデータにより制御されて、対局中、その対戦状況によりCPUキャラクター毎の顔表情と会話（メッセージ）、音声などの変化項目セットを実行する。次に、ステップST22で、制御部20はゲームデータにより制御されて、対局中、プレイヤー自身の自摸番の時に、任意のCPUキャラクターに会話（メッセージ）を求めたかどうかを判断する。ステップST22で会話（メッセージ）を求めたと判断した場合には、ステップST23で、制御部20はゲームデータにより制御されて、その現時点での対戦状況によりCPUキャラクター毎の顔表情やメッセージなどの変化項目をセットする。また、ステップST22で会話（メッセージ）を求めていないと判断した場合、または、ステップST23の終了後には、ステップST24で、制御部20はゲームデータにより制御されて、半荘終了かどうかを判定し、終了するまで上記ステップST1～ST3を繰り返し、終了した時点で、この麻雀ゲームを終了する。この可変項目とは、対戦キャラクター毎の対戦状況に応じた顔の表情、顔の動き、メッセージおよび音声の他に、牌引き及び牌捨て動作などもある。

【0078】したがって、CPU6は、記録媒体5から読み出された条件データ、画像データ、音声データおよびゲームプログラムデータをRAM8に保持させ、対戦キャラクター毎で、かつ、刻々と変化する対戦キャラクター毎の対戦状況による条件データ毎に顔の表情、顔の動き、メッセージおよび牌引き及び牌捨て動作などの画像データおよび/または音声データを選択して、テレビジョンモニタ2やスピーカ4にゲーム画像や音声出力として出力させるように制御するため、麻雀ゲーム特有の対戦キャラクターの人間性や癖、心理が顔の表情や何げないメッセージなどを通じて判断され、より臨場感のある麻雀ゲームを楽しむことができると共に、それらをよんで対戦キャラクターの手牌内容やその完成度を総合的に予測して捨牌を考慮しつつプレイするという本来の麻

雀の楽しみを得ることができる。

【0079】また、対戦キャラクター毎に対戦状況に応じた感情値合計に応じたその時点での顔の表情を画像表示するため、麻雀対戦状況の流れに応じた対戦キャラクター毎の表情が表示され、プレイヤーは臨場感を得ると共に、その表情に応じて麻雀対戦状況が判断可能となって、対戦キャラクター毎の麻雀対戦状況を考慮しつつプレイするという本来の麻雀の楽しみを得ることができる。

【0080】さらに、この感情値合計による顔表情の選択に優先して、特殊状況に応じた顔の表情をその時々で表示するので、その時々の対戦キャラクター毎の感情が表れて、より臨場感を得ることができる。

【0081】さらに、対戦キャラクター毎の対戦状況の各条件のうち優先順位の高い条件に対応した可変項目、つまり顔の表情や顔の動き、メッセージ、牌引き及び牌捨て動作になるように画像および/または音声出力するため、麻雀対戦状況の時々に応じた対戦キャラクター毎の様子が表われ、プレイヤーはより臨場感を得ると共に、その対戦キャラクター毎の様子に応じて麻雀対戦状況が判断可能となって、対戦キャラクター毎の麻雀対戦状況を考慮しつつプレイするという本来の麻雀の一層の楽しみを得ることができる。

【0082】さらに、表示される対戦キャラクター毎の顔表情に対応するようにメッセージが出力されるため、麻雀対戦状況に応じた顔表情およびメッセージとなって、対戦キャラクターの人間性や性格などがより表れて、より臨場感を得ることができる。

【0083】さらに、プレイヤーの自摸時に対戦キャラクターを指定してメッセージを出力表示させるため、気になる対戦キャラクターに対して対戦状況判断のヒントが得られて、そのヒントを考慮しつつプレイするという本来の麻雀の一層の楽しみを得ることができる。

【0084】さらに、対戦状況による各条件や、顔の表情、顔の動き、牌引き及び牌捨て動作さらにはメッセージおよび音声などの各データを、よりリアルになるように細分化すれば、より臨場感に富む画像を得ることができると共に、その画像に応じた麻雀対戦状況がより判断可能となって、対戦キャラクター毎の麻雀対戦状況を考慮しつつプレイするという本来の麻雀の楽しみを得ることができる。

【0085】次に、ポン、チーおよびカンなどの鳴き牌時における顔表情の表示域を順次移動させる制御について説明する。

【0086】図14は、ポン、チーおよびカンなどの鳴き牌時における顔表情の表示域移動動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【0087】図14に示すように、まず、ステップST31で、制御部20はゲームデータにより制御されて、対局中、鳴き牌があるかどうかを判断する。次に、ステ

10

20

30

40

50

ップST31で鳴き牌があった場合、ステップST32で、制御部20はゲームデータにより制御されて、鳴き牌があったCPUキャラクターの顔表情の表示域を鳴き牌が隠れないように鳴き牌表示域とは反対側に、その表示位置フラグを+1とするように制御する。また、ステップST31で鳴き牌がなかった場合にはステップST31の鳴き牌の有無判定を繰り返す。さらに、ステップST33で、制御部20はゲームデータにより制御されて、CPUキャラクターの顔表情の表示域の新たな表示位置データを所得して、鳴き牌表示域とは反対側にずらせて、鳴き牌が隠れないように顔表情を表示する。例えば図15では、右側のCPUキャラクターがポンで鳴き牌をまだしていない場合に顔表情の表示域が初期位置を示す画像表示例であり、図16では右側のCPUキャラクターがポンで1回目の鳴き牌をした場合に顔表情の表示域が下方向に移動した状態を示す画像表示例であり、図17では右側のCPUキャラクターが更なるポンで2回目の鳴き牌をした場合に顔表情の表示域がさらに下方向に移動した状態を示す画像表示例である。

【0088】したがって、ポン、チーおよびカンなどの鳴き牌時に、その鳴き牌の表示位置に重ならないように鳴き牌の表示位置とは反対側にCPUキャラクター毎の顔表情の表示域を順次移動させて表示するようにしたため、鳴き牌の表示とCPUキャラクター毎の顔表情の表示とが明確になって、必要な対戦状況が容易に得られることになる。

【0089】次に、これらのポン、チーおよびカンなどの鳴き牌やリーチ牌などが行える時に、それらに対応しているアイコンが拡大表示する場合について説明する。

【0090】図18および図19はアイコン拡大モードの動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【0091】図18に示すように、まず、ステップST41で、制御部20はゲームデータにより制御されて、対局中、ズームモードかノーマルモードかを判断し、ステップST41でズームモードであれば、ステップST42で、制御部20はゲームデータにより制御されて、コントローラ16の上キーが押されているかどうかを判断し、上キーが押されていれば、ステップST43で、制御部20はゲームデータにより制御されて、アイコン表示が消える。

【0092】また、ステップST41でズームモードではなく、ノーマルモードであるか、または、ステップST42でコントローラ16の上キーが押されていなければ、制御部20はゲームデータにより制御されて、ステップST44のプレイヤーのターン（自摸番）の有無判断に移行し、ステップST44でプレイヤーのターンがあったと判断した場合には、ステップST45で、制御部20はゲームデータにより制御されて、プレイヤーがカン、またはツモ和了できるかどうかを判断する。ステップST45でプレイヤーがカン、またはツモ和了でき

ないと判断した場合には、制御部20はゲームデータにより制御されて、プレイヤーがリーチできるかどうかを判断する。ステップST46でプレイヤーがリーチできないと判断した場合には、ステップST47で、制御部20はゲームデータにより制御されて、コントローラ16が下に入ったかどうかを判断する。

【0093】ここで、ステップST47でコントローラ16が下に入っているなければ、次の(表4)の状態1となって、ノーマル時は小さいアイコン表示で、ズーム時にはアイコン表示は消えている。また、ステップST47でコントローラ16が下に入っているか、または、ステップST45でプレイヤーがカン、またはツモ和了できると判断した場合には、次の(表4)の状態2となって、ノーマル時およびズーム時共に、アイコン表示が拡大されて、プレイヤーにとって可能なコマンド(例えばカン)が明るくなる。さらに、ステップST46でプレイヤーがリーチできると判断した場合には、次の(表4)の状態3となって、ノーマル時およびズーム時共に、小さいアイコン表示で、プレイヤーにとって可能なコマンド(例えばリーチ)が明るくなる。

【0094】さらに、ステップST44でプレイヤーのターンがなかったと判断した場合には、図19のステップST48で、制御部20はゲームデータにより制御さ\*

\*れて、プレイヤーにとってポン、カン、チー、ロンができるかどうかを判断する。ステップST48でポン、カン、チー、ロンができると判断した場合には、図19のステップST49で、制御部20はゲームデータにより制御されて、コントローラ16の上向きのキーが押されているかどうかを判断することになる。

【0095】ここで、ステップST48でプレイヤーにとってポン、カン、チー、ロンができるないと判断した場合には、次の(表4)の状態1となって、ノーマル時は小さいアイコン表示で、ズーム時にはアイコン表示は消えている。また、ステップST49でコントローラ16の上向きのキーが押されていると判断した場合には、次の(表4)の状態4となって、ノーマル時には小さいアイコン表示で、プレイヤーにとって可能なコマンドが明るくなり、また、ズーム時には、アイコン表示が消えている。さらに、ステップST49でコントローラ16の上向きのキーが押されていないと判断した場合には、次の(表4)の状態2となって、ノーマル時およびズーム時共に、アイコン表示が拡大されて、プレイヤーにとって可能なコマンド(例えばカン)が明るくなる。

【0096】

【表4】

	ノーマル時	ズーム時
状態1	小さいアイコン	表示なし
状態2	大きくなつて可能なコマンドが明るくなる。	
状態3	小さいアイコンで可能なコマンド(リーチ)が明るくなる。	
状態4	小さいアイコンで可能なコマンドが明るくなる。	表示なし

【0097】例えば図20は、ズーム時にアイコン表示が消えている状態1、4の場合を示す表示画面例である。また、図21ではプレイヤーにとってポン、カン、チーが可能なことを拡大されたアイコン表示で示す状態2の場合の表示画面例であり、また、図22はプレイヤーにとってロンが可能なことを拡大されたアイコン表示で示す状態2の場合の表示画面例である。さらに、図23は、ズーム時にも小さいアイコン表示がされている状態3の場合を示す表示画面例である。さらに、図24は、ノーマル時に小さいアイコン表示がされている状態1、3、4を示す表示画面例である。

【0098】したがって、上記状態2において、ノーマル時およびズーム時共に、アイコン表示が拡大されて、プレイヤーにとって可能なコマンド(例えばカン)が明るくなつてはつきりと見えるように制御が為されているため、プレイヤーの見落としもなくなつて的確にプレイ

※することができ、麻雀ゲームを一層楽しむことができる。

【0099】なお、アイコン表示において、ロン、カン、ポン、チー以外の表示、即ち、「option」は例えばBGMなどの音楽を聞くことができる。また、40 「option」の右横の表示は並び替え機能であり、清一色などのときにこの並び替え機能を用いて待ち牌を検討することもできる。さらにその右横の表示は点棒の表示であり、その時々の点数を容易に知ることができる。

【0100】次に、捨て牌の危険度表示について説明する。図26の表示画面に示すように、CPUキャラクタ一毎の顔表情表示画面域における下側に危険度表示部101～105の5段階でカラー表示し、危険度が高くなるに従つてカラー表示が変化する。つまり、例えば危険度が低い方から順に101が紫色で、102が緑色で、

41

103が黄色で、104が橙色で、105が赤色であり、危険度が高くなるに従って棒線グラフが左から右側に長くなると共に、異なるカラー表示が順次増えていくようになっている。また、CPUキャラクターが摸切りした捨て牌にはシェイドをかけて少し薄暗く表示するようになっている。図26では捨て牌に斜線を入れて区別している。

【0101】図27および図28は、本発明における捨て牌の危険度表示動作を示す制御ルーチンフローチャートである。ここで、以下に用いる言葉を定義すると、targetとは捨て牌の危険度を調べている対象のCPUキャラクターであり、otherとは捨て牌の危険度を調べている対象以外の他家のCPUキャラクターであり、MAINとはメインルーチン、SUBとは図27および図28に示す危険度表示処理のことである。

【0102】図27に示すように、まず、本発明のメインルーチン中に捨て牌の危険度表示モードを実行させた場合には、ステップST51でワークの初期化を実行し、ステップST52で、制御部20はゲームデータにより制御されて、調べたtargetの人数が4人よりも小さければ、次のステップST53に移行し、調べたtargetの人数が4人目となった時点で、本発明のメインルーチンに戻る。さらに、ステップST53で、制御部20はゲームデータにより制御されて、調べるtargetは対戦相手の番号かどうかを判断し、調べるtargetが対戦相手の番号でなければ、ステップST54で次の対戦相手を調べるべく、対戦相手の番号をもとにしてステップST52の処理に戻る。また、ステップST53で、制御部20はゲームデータにより制御されて、調べるtargetが対戦相手の番号（例えば下を1番、前を2番、上を3番）であればステップST55以降の危険度検出処理を実行することになる。

【0103】次に、ステップST55で、制御部20はゲームデータにより制御されて、危険度検出処理のうち相手の捨て牌中に現物牌があるかどうかを検出する現物牌処理を実行する。さらに、ステップST56で、制御部20はゲームデータにより制御されて、暗槻の処理を実行する。さらに、ステップST57で、制御部20はゲームデータにより制御されて、国士無双の処理を実行する。さらに、ステップST58で、制御部20はゲームデータにより制御されて、三元牌関連の処理を実行する。さらに、ステップST59で、制御部20はゲームデータにより制御されて、風牌関連の処理を実行する。さらに、ステップST60で、制御部20はゲームデータにより制御されて、壁の処理を実行する。さらに、ステップST61で、制御部20はゲームデータにより制御されて、股ぎの処理（例えば5の数牌が捨て牌時に3, 6などの数牌が危険とする処理）を実行する。さらに、図28に示すように、ステップST62で、制御部20はゲームデータにより制御されて、ドラの処理を実行す

10

20

30

40

50

42

る。さらに、ステップST63で、制御部20はゲームデータにより制御されて、一色系の処理を実行する。さらに、ステップST64で、制御部20はゲームデータにより制御されて、チャンタ系の処理を実行する。さらに、ステップST65で、制御部20はゲームデータにより制御されて、三色系の処理を実行する。さらに、ステップST66で、制御部20はゲームデータにより制御されて、裏筋の処理（例えば5の数牌が捨て牌時に3, 6または1, 4などの数牌が危険とする処理）を実行する。さらに、ステップST67で、制御部20はゲームデータにより制御されて、中筋の処理（例えば1, 8の数牌が捨て牌時に4, 7などの数牌が危険とする処理）を実行する。さらに、ステップST68で、制御部20はゲームデータにより制御されて、間4間の処理（例えば1, 6の数牌が捨て牌時に手牌の2, 5などの数牌が危険とする処理）を実行する。さらに、ステップST69で、制御部20はゲームデータにより制御されて、安全牌フラグの処理を実行する。さらに、ステップST70で、制御部20はゲームデータにより制御されて、各項目の危険度ポイントを全て加算する処理を実行する。さらに、ステップST71で、制御部20はゲームデータにより制御されて、ステップST70で加算された危険度ポイントを5段階に分割する処理を実行する。

【0104】図29は図27のステップST55における現物牌処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【0105】図29に示すように、ステップST551で、制御部20はゲームデータにより制御されて、調べるtargetの捨て牌に現物牌があるかどうかを判断し、現物牌があればステップST552で安全フラグをオンし、現物牌がなければステップST553に移行する。このステップST553で、制御部20はゲームデータにより制御されて、調べているtargetがリーチをしているかどうかを判断し、リーチをしていれば、ステップST554でtarget以外の対戦者のリーチ以降の捨て牌に現物牌があるかどうかを判断し、また、リーチをしていなければ、ステップST555でtarget以外の対戦者の最後の捨て牌に現物牌があるかどうかを判断する。

【0106】さらに、ステップST554で、制御部20はゲームデータにより制御されて、target以外の対戦者のリーチ以降の捨て牌に現物牌があればステップST556で安全フラグをオンし、また、このステップST556の安全フラグ処理後か、または、ステップST554で現物牌がなければ、次の危険度表示処理であるステップST56の暗槻の処理に移行する。

【0107】また、ステップST555で、制御部20はゲームデータにより制御されて、target以外の対戦者の最後の捨て牌に現物牌があればステップST557で安全フラグをオンし、また、このステップST557

43

の安全フラグ処理後か、または、ステップST555で現物牌がなければ、次の危険度表示処理であるステップST56の暗横の処理に移行する。

【0108】図30は図27のステップST56の暗横の処理における筋牌処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【0109】図30に示すように、ステップST561で、制御部20はゲームデータにより制御されて、ステップST561でtargetの捨牌の筋牌であるかどうかを判断し、捨牌の筋牌であればステップST562に移行し、捨牌の筋牌でなければステップST563で手牌に危険度ポイントを加算して次のステップST562に移行する。

【0110】さらに、ステップST562で、制御部20はゲームデータにより制御されて、targetがリーチしているかどうかを判断し、リーチしていればステップST564でotherの捨牌の筋牌であるかどうかを判断し、リーチしていなければステップST565でotherの最後の捨牌の筋牌であるかどうかを判断する。

【0111】さらに、ステップST564で、制御部20はゲームデータにより制御されて、otherの捨牌の筋牌でなければステップST566で手牌に危険度ポイントを加算の後、または、ステップST564でotherの捨牌の筋牌であれば、次の暗横の処理における暗刻筋の処理に移行する。

【0112】また、ステップST565で、制御部20はゲームデータにより制御されて、otherの最後の捨牌の筋牌でなければステップST567で手牌に危険度ポイントを加算の後、または、ステップST565でotherの最後の捨牌の筋牌であれば、次の暗横の処理における暗刻筋の処理に移行する。

【0113】図31は図27のステップST56の暗横の処理における暗刻筋処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【0114】図31に示すように、ステップST568で、制御部20はゲームデータにより制御されて、プレイヤーの手牌中に暗刻があるかどうかを判断し、暗刻があればステップST569で、その暗刻の筋牌に危険度ポイントを加算し、また、ステップST568で暗刻がないか、またはステップST569の危険度ポイント加算処理をする。

【0115】図32は図27のステップST57における國士無双の処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【0116】図32に示すように、ステップST571で、制御部20はゲームデータにより制御されて、targetの捨牌の中張牌をチェックする。さらに、ステップST572で、制御部20はゲームデータにより制御されて、targetの鳴き牌をチェックする。その

10

20

30

40

50

44

後、ステップST573で、制御部20はゲームデータにより制御されて、プレイヤーの手牌が公九牌であるかどうかを判断し、公九牌であればステップST574の手牌に危険度ポイントを加算する。また、ステップST573でtargetの手牌が公九牌でなければ、ステップST574の危険度ポイント加算処理をジャンプ処理する。

【0117】図33は図27のステップST58における三元牌関連の処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【0118】図33に示すように、ステップST581で、制御部20はゲームデータにより制御されて、targetの三元牌の鳴き牌のチェックをする。さらに、ステップST582で、制御部20はゲームデータにより制御されて、包の可能性があるかどうかを判断し、包の可能性があればステップST583でプレイヤーの手牌が三元牌かどうかを判断する。ステップST583でプレイヤーの手牌が三元牌であれば、制御部20はゲームデータにより制御されて、ステップST584で手牌に危険度ポイントを加算する。また、ステップST583でプレイヤーの手牌が三元牌でなければ、ステップST584の危険度ポイント加算処理をジャンプ処理する。

【0119】図34は図27のステップST59における風牌関連の処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【0120】図34に示すように、ステップST591で、制御部20はゲームデータにより制御されて、targetの風牌の鳴き牌をチェックする。さらに、ステップST592で、制御部20はゲームデータにより制御されて、包の可能性があるかどうかを判断し、包の可能性があればステップST593でプレイヤーの手牌が風牌かどうかを判断する。ステップST593でプレイヤーの手牌が風牌であれば、制御部20はゲームデータにより制御されて、ステップST594で手牌に危険度ポイントを加算する。また、ステップST593でプレイヤーの手牌が風牌でなければ、ステップST594の危険度ポイント加算処理をジャンプ処理する。

【0121】図35は図27のステップST60における壁の処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【0122】図35に示すように、ステップST601で、制御部20はゲームデータにより制御されて、河に出ている全ての牌をチェックする。その後、ステップST602で、制御部20はゲームデータにより制御されて、同じ牌が河に4枚既に出ているかどうかを判断し、4枚壁であればステップST603で4枚壁時の処理をし、また、ステップST602で4枚壁でなければ、ステップST604で同じ牌が河に3枚既に出ているかどうかを判断する。さらに、ステップST604で制御

部20はゲームデータにより制御されて、3枚壁であればステップST605で3枚壁時の処理をし、また、ステップST604で3枚壁でなければ、ステップST606で壁がないときの処理をする。

【0123】図36は図27のステップST61における股ぎの処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【0124】図36に示すように、ステップST611で、制御部20はゲームデータにより制御されて、targetの捨牌を股ぐ筋牌があるかどうかを判断し、targetの捨牌を股ぐ筋牌があればステップST612でtargetの手牌に危険度ポイントを加算する。また、ステップST611でtargetの捨牌を股ぐ筋牌がなければステップST612の危険度ポイント加算処理をジャンプする。

【0125】図37は図27のステップST62におけるドラの処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【0126】図37に示すように、ステップST621で、制御部20はゲームデータにより制御されて、targetの捨牌にドラ牌があるかどうかをチェックする。さらに、ステップST622で、制御部20はゲームデータにより制御されて、プレイヤーの手牌中にドラ牌があるかどうかを判断し、手牌中にドラ牌があればステップST623でその手牌に危険度ポイントを加算する処理をする。この危険度ポイント加算処理後か、または、ステップST622で手牌中にドラ牌がないと判断した場合には、ステップST624で、制御部20はゲームデータにより制御されて、手牌中にドラ牌の筋牌があるかどうかを判断する。さらに、ステップST624で手牌中にドラ牌の筋牌があると判断した場合にはステップST625でその手牌に危険度ポイントの加算処理をする。また、ステップST624で手牌中にドラ牌の筋牌がないと判断した場合にはステップST625の危険度ポイント加算処理をジャンプする。

【0127】図38は図27のステップST63～ST65における一色系の処理、チャンタ系の処理および三色系の処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【0128】図37に示すように、ステップST631さらにステップST632で、制御部20はゲームデータにより制御されて、targetの捨牌さらに鳴き牌のチェックをする。さらに、ステップST633で、制御部20はゲームデータにより制御されて、targetの捨牌中で自摸切りのチェックをする。さらに、ステップST634で、制御部20はゲームデータにより制御されて、その手牌に危険度ポイントの加算処理をする。

【0129】図39は図27のステップST66における裏筋の処理の動作を示す制御ルーチンフローチャート

である。

【0130】図39に示すように、ステップST661で、制御部20はゲームデータにより制御されて、targetの捨牌の裏筋があるかどうかを判断し、targetの捨牌の裏筋があればステップST662でその手牌に危険度ポイントの加算処理をする。また、ステップST661でtargetの捨牌の裏筋がなければステップST662の危険度ポイント加算処理をジャンプする。

10 【0131】図40は図27のステップST67における中筋の処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【0132】図40に示すように、ステップST671で、制御部20はゲームデータにより制御されて、targetの捨牌の中筋があるかどうかを判断し、targetの捨牌の中筋があればステップST672でその手牌に危険度ポイントの加算処理をする。また、ステップST671でtargetの捨牌の中筋がなければステップST672の危険度ポイント加算処理をジャンプする。

20 【0133】図41は図27のステップST68における間四間の処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【0134】図41に示すように、ステップST681で、制御部20はゲームデータにより制御されて、targetの捨牌の間四間があるかどうかを判断し、targetの捨牌の間四間があればステップST682でその手牌に危険度ポイントの加算処理をする。また、ステップST681でtargetの捨牌の間四間がなければステップST682の危険度ポイント加算処理をジャンプする。

30 【0135】図42は図27のステップST69における安全牌フラグの処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【0136】図42に示すように、まず、ステップST691で、制御部20はゲームデータにより制御されて、 $I = 0$ とする。次に、ステップST692で、制御部20はゲームデータにより制御されて、targetの手牌の左から1番目の牌に安全牌フラグがオンかどうかを判断し、ステップST692でtargetの手牌の左から1番目の牌に安全牌フラグがオンであれば、ステップST693で危険度ポイントを初期化する。ステップST692でtargetの手牌の左から1番目の牌に安全牌フラグがオンでなければ、ステップST693の危険度ポイントの初期化処理をジャンプし、またはステップST693の危険度ポイントの初期化処理後で、ステップST694で、制御部20はゲームデータにより制御されて、 $I \geq 14$ かどうかを判断（14枚の手牌を全て確認）する。ステップST694で $I \geq 14$ になるまで安全牌フラグ $I$ に+1を加えてステップST

692～ST694の各処理を繰り返す。ステップST695の「I++」は「I=I+1」である。

【0137】したがって、プレイヤーの捨牌が対戦CPUキャラクター毎の当たり牌となる可能性について、その危険度を複数の5段階として対戦CPUキャラクター毎に表示するため、プレイヤーに対するガイダンス機能と共に、当たり牌の見落としもなくなって的確にプレイすることができ、麻雀ゲームを一層楽しむことができる。

#### 【0138】

【発明の効果】以上のように本発明によれば、対戦キャラクター毎で、かつ、刻々と変化する対戦キャラクター毎の対戦状況毎に顔の表情、顔の動き、メッセージおよび牌引き及び牌捨て動作を画像出力や音声出力するため、対戦キャラクターの人間性や癖、心理を顔の表情や何げないメッセージなどを通じて判断することができて、より臨場感のある麻雀ゲームを楽しむことができると共に、それらに基づいて対戦キャラクターの手牌内容やその完成度を総合的に予測して捨牌を考慮しつつプレイするという本来の麻雀の楽しみを得ることができる。

【0139】また、対戦キャラクター毎にその対戦状況に応じた感情値合計によってその時点での顔の表情を画像表示するため、麻雀対戦状況の流れに応じた対戦キャラクター毎の表情が表示され、また、この感情値合計による顔表情の選択に優先して、特殊状況に応じた顔の表情をその時々で表示するため、その時々の対戦キャラクター毎の感情も表れて、プレイヤーはより臨場感を得ることができる。

【0140】さらに、対戦キャラクター毎の対戦状況の各条件のうち優先順位の高い条件に対応した可変項目、つまり顔の表情や顔の動き、メッセージ、牌引き及び牌捨て動作になるように画像および/または音声出力するようにすれば、麻雀対戦状況の時々に応じた対戦キャラクター毎の様子が的確に表われて、プレイヤーはより臨場感を得ることができると共に、その対戦キャラクター毎の様子に応じた麻雀対戦状況を考慮しつつプレイするという本来の麻雀の一層の楽しみを得ることができる。

【0141】さらに、プレイヤーの自摸時に対戦キャラクターを指定してメッセージを出力表示させるため、気になる対戦キャラクターに対して対戦状況判断のヒントを得ることができて、そのヒントを考慮しつつプレイするという本来の麻雀の一層の楽しみを得ることができる。

【0142】さらに、表情が例えば笑い顔、普通顔、悲しみ顔および怒り顔で、対戦状況が、例えば配牌時の手牌内容、自摸時の牌内容、捨牌時の牌内容、立直および和了内容で、顔の動きが、例えば牌を捨てた方向、鳴いた相手の方向および和了した相手の方向で、牌引き及び牌捨て動作が、例えば摸牌の動き、捨牌の動き、リーチ牌の動きおよび鳴き牌の動きなどとより細かく設定され

ば、より臨場感に富む画像を得ることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態における麻雀ゲーム装置のハード構成を示すブロック図である。

【図2】CPUキャラクターがポン時のメッセージ出力画面例を示す図1のテレビジョンモニタ2における表示画面図である。

【図3】CPUキャラクターの内田（前面の女性）の顔表情が普通顔出力画面を示す図1のテレビジョンモニタ2における表示画面図である。

【図4】CPUキャラクターの内田（前面の女性）の顔表情が笑い顔出力画面を示す図1のテレビジョンモニタ2における表示画面図である。

【図5】CPUキャラクターの内田（前面の女性）の顔表情が悲しみ顔出力画面を示す図1のテレビジョンモニタ2における表示画面図である。

【図6】CPUキャラクターの内田（前面の女性）の顔表情が怒り顔出力画面を示す図1のテレビジョンモニタ2における表示画面図である。

【図7】本発明の麻雀ゲーム装置によるCPUキャラクター毎の対戦状況に応じた顔表情変化などの変化項目制御ルーチンを示すフローチャートである。

【図8】対局開始時で、良くも悪くもない普通の配牌時のメッセージ出力画面例を示す図1のテレビジョンモニタ2における表示画面図である。

【図9】危険牌を切る時のメッセージ出力画面例を示す図1のテレビジョンモニタ2における表示画面図である。

【図10】イーシャンテン時のメッセージ出力画面例を示す図1のテレビジョンモニタ2における表示画面図である。

【図11】リーチ時のメッセージ出力画面例を示す図1のテレビジョンモニタ2における表示画面図である。

【図12】図2のステップST1の感情値初期セット動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【図13】図2のステップST3における任意のCPUキャラクターに会話（メッセージ）を求める場合のCPUキャラクター毎の顔表情と会話（メッセージ）、音声の制御ルーチンフローチャートである。

【図14】ポン、チーおよびカンなどの鳴き牌における顔表情の表示域移動動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【図15】CPUキャラクターの顔表情表示域における初期位置画面例を示す図1のテレビジョンモニタ2における表示画面図である。

【図16】CPUキャラクターの顔表情表示域における1回目移動画面例を示す図1のテレビジョンモニタ2における表示画面図である。

【図17】CPUキャラクターの顔表情表示域における2回目移動画面例を示す図1のテレビジョンモニタ2に

おける表示画面図である。

【図18】アイコン拡大モードの動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【図19】図18の続きのアイコン拡大モードの動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【図20】ズーム時にアイコン表示が消えている状態1, 4の場合を示す図1のテレビジョンモニタ2における表示画面図である。

【図21】ポン、カン、チーが可能なことを拡大されたアイコン表示で示す図1のテレビジョンモニタ2における表示画面図である。

【図22】ロンが可能なことを拡大されたアイコン表示で示す図1のテレビジョンモニタ2における表示画面図である。

【図23】ズーム時にも小さいアイコン表示がされている状態3の場合を示す図1のテレビジョンモニタ2における表示画面図である。

【図24】ノーマル時に小さいアイコン表示がされている状態1, 3, 4を示す図1のテレビジョンモニタ2における表示画面図である。

【図25】本発明における捨牌の動き図であって、aは叩き付ける動きで牌を捨てる場合を示す図、bは緩やかに、ズームアップ、ズームダウンさせて牌を捨てる場合を示す図、cは縦、横と麻雀卓上を滑らせるようにして牌を捨てる場合を示す図、dは怒りのパターンとして動き無しでいきなり牌を捨てる場合を示す図である。

【図26】他家に対するプレイヤーの捨て牌の危険度表示を示す図1のテレビジョンモニタ2における表示画面図である。

【図27】本発明における捨て牌の危険度表示動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【図28】図27に続く捨て牌の危険度表示動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【図29】図27のステップST55における現物牌処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【図30】図27のステップST56の暗横の処理における筋牌処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【図31】図27のステップST56の暗横の処理における暗刻筋処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【図32】図27のステップST57における国士無双の処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【図33】図27のステップST58における三元牌関

連の処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【図34】図27のステップST59における風牌関連の処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【図35】図27のステップST60における壁の処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【図36】図27のステップST61における股ぎの処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【図37】図27のステップST62におけるドラの処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【図38】図27のステップST63～ST65における一色系の処理、チャント系の処理および三色系の処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【図39】図27のステップST66における裏筋の処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【図40】図27のステップST67における中筋の処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

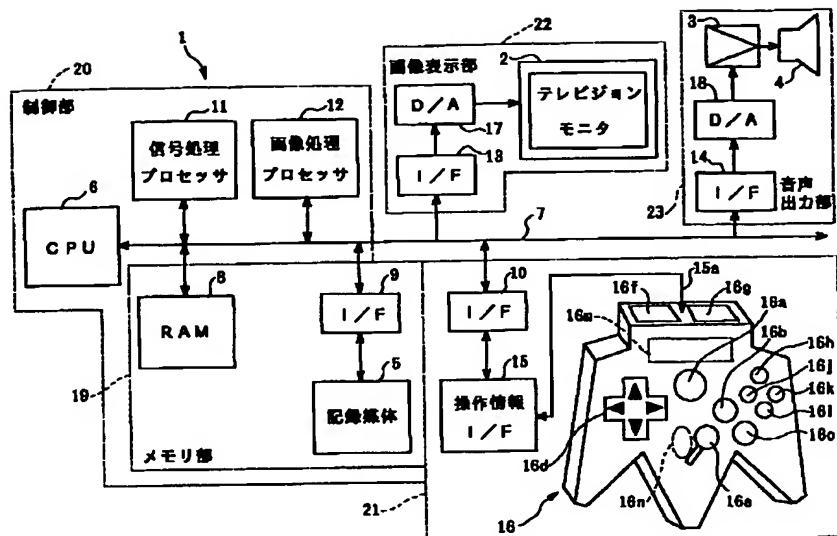
【図41】図27のステップST68における間四間の処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

【図42】図27のステップST69における安全牌フラグの処理の動作を示す制御ルーチンフローチャートである。

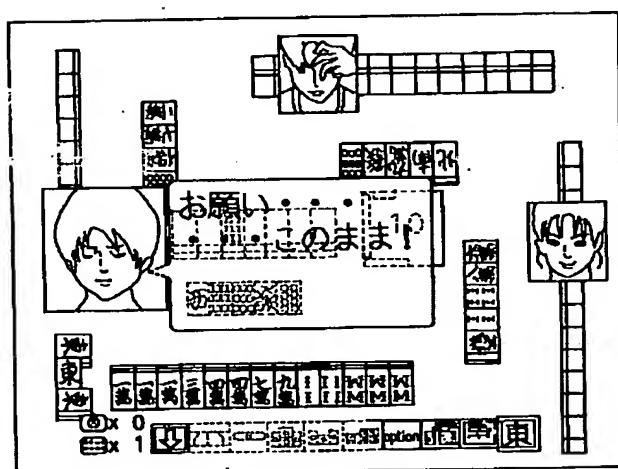
#### 【符号の説明】

- 1 麻雀ゲーム装置
- 2 テレビジョンモニタ
- 3 アリメインアンプ
- 4 マピーカ
- 5 記録媒体
- 6 CPU
- 7 バス
- 8 RAM
- 9, 10, 13, 14, 15 インターフェース回路 (I/F)
- 11 信号処理プロセッサ
- 12 画像描画処理プロセッサ
- 16 コントローラ
- 17, 18 D/Aコンバータ
- 19 メモリ部
- 20 制御部
- 21 操作入力部
- 22 画像表示部
- 23 音声出力部
- 101～105 危険度表示部

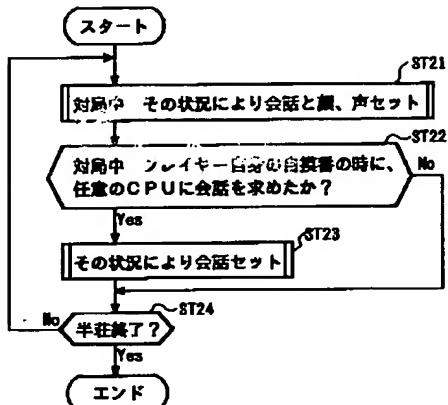
【图1】



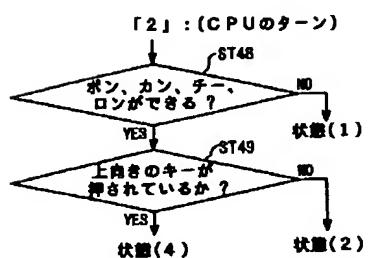
〔图2〕



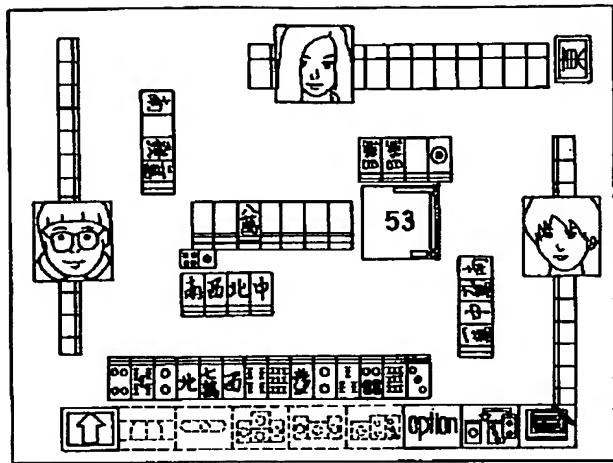
### 【图13】



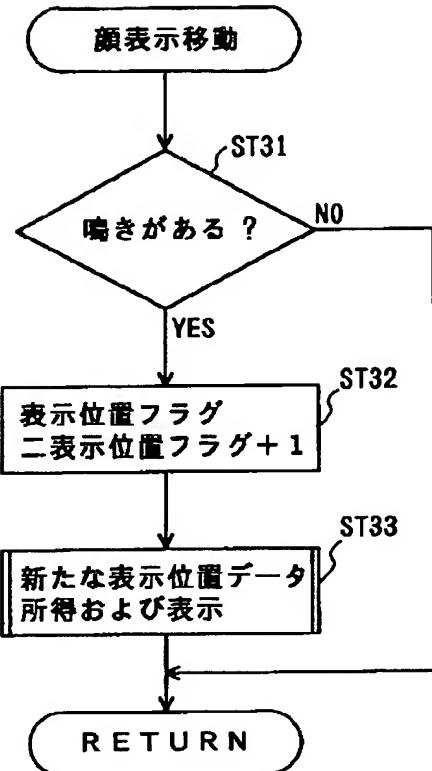
〔图19〕



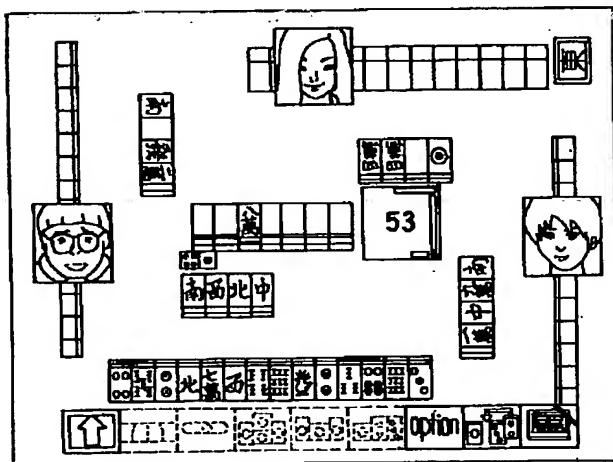
【図3】



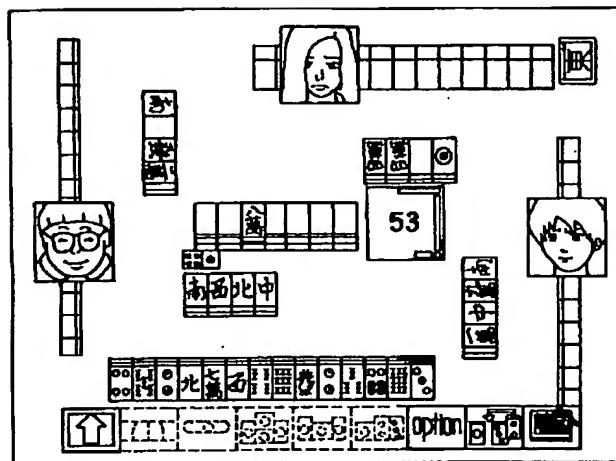
【図4】



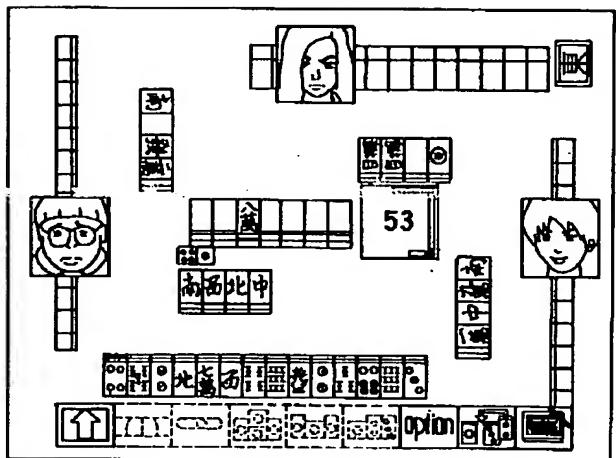
【図4】



【図5】



【图6】



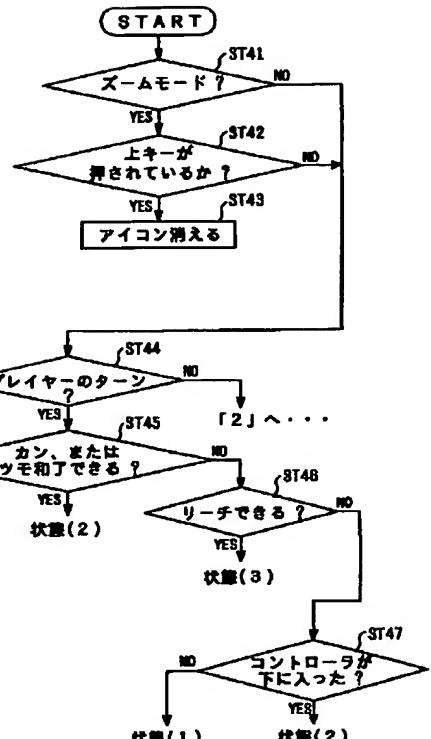
〔図25〕

(b)

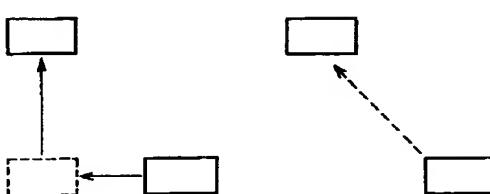
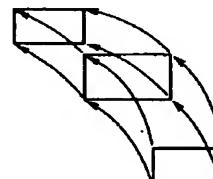
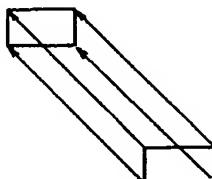
(a)

(c)

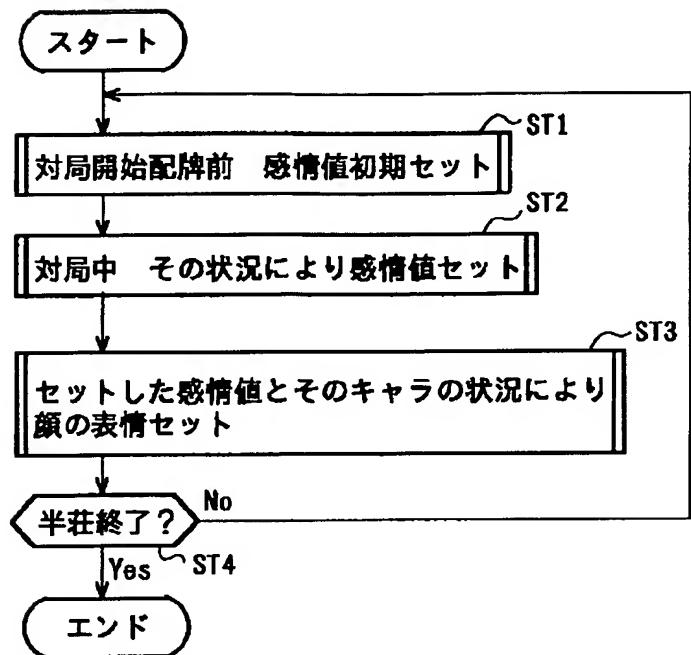
(d)



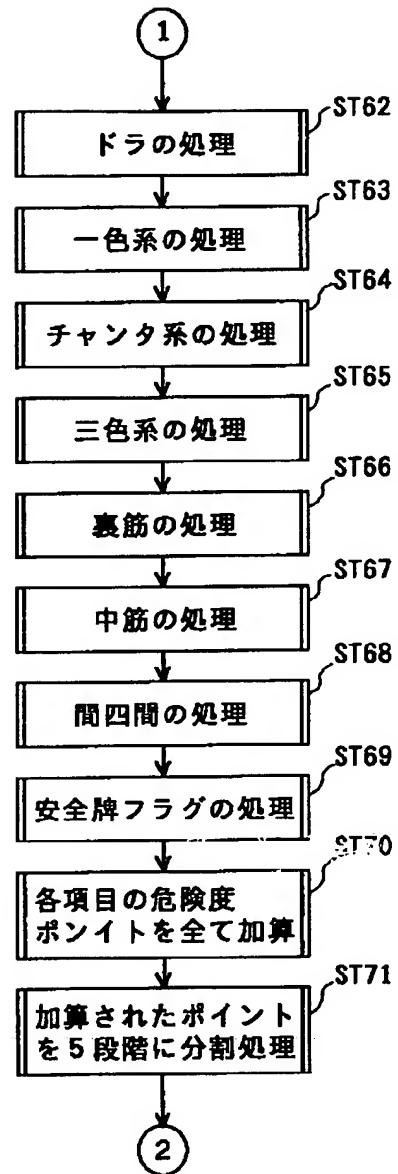
〔図25〕



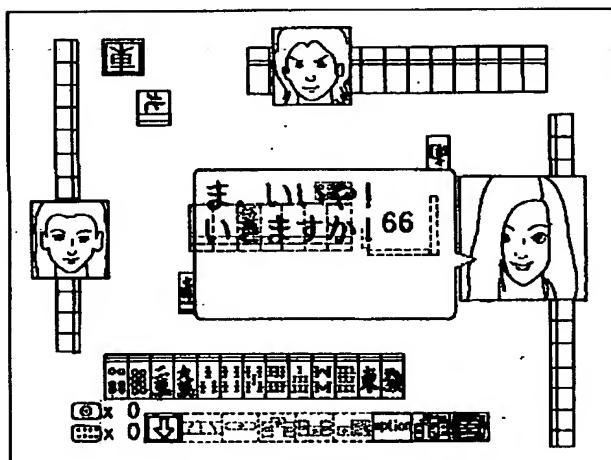
〔图7〕



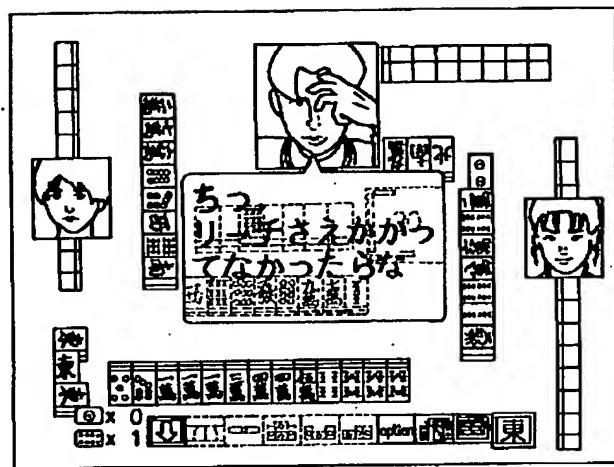
〔图28〕



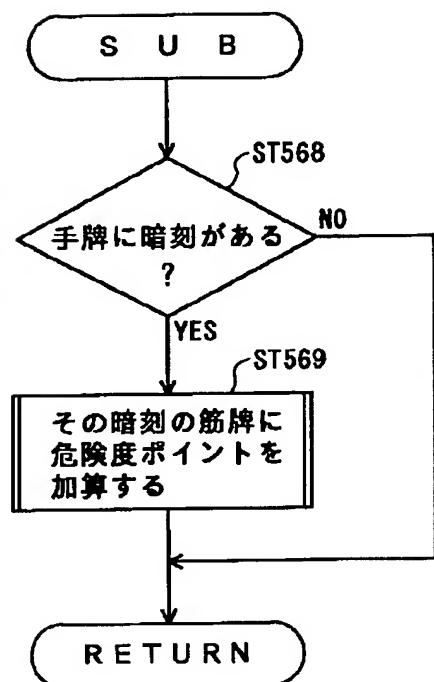
【図8】



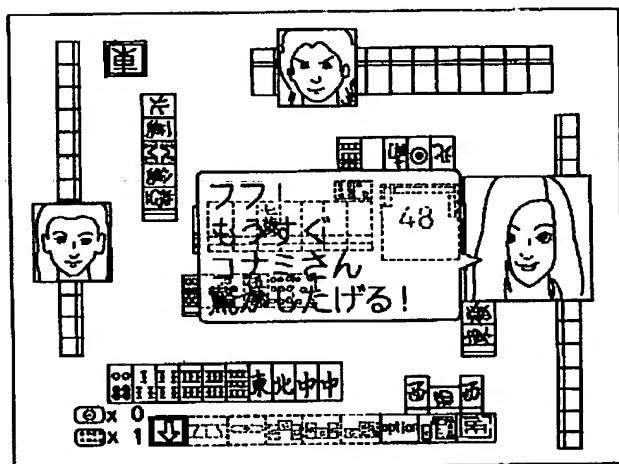
【図9】



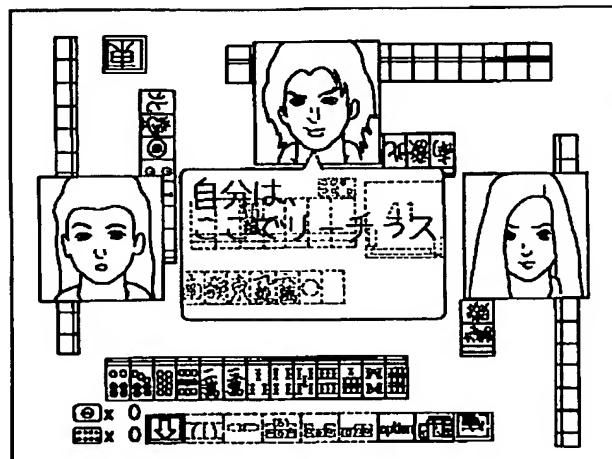
【図31】



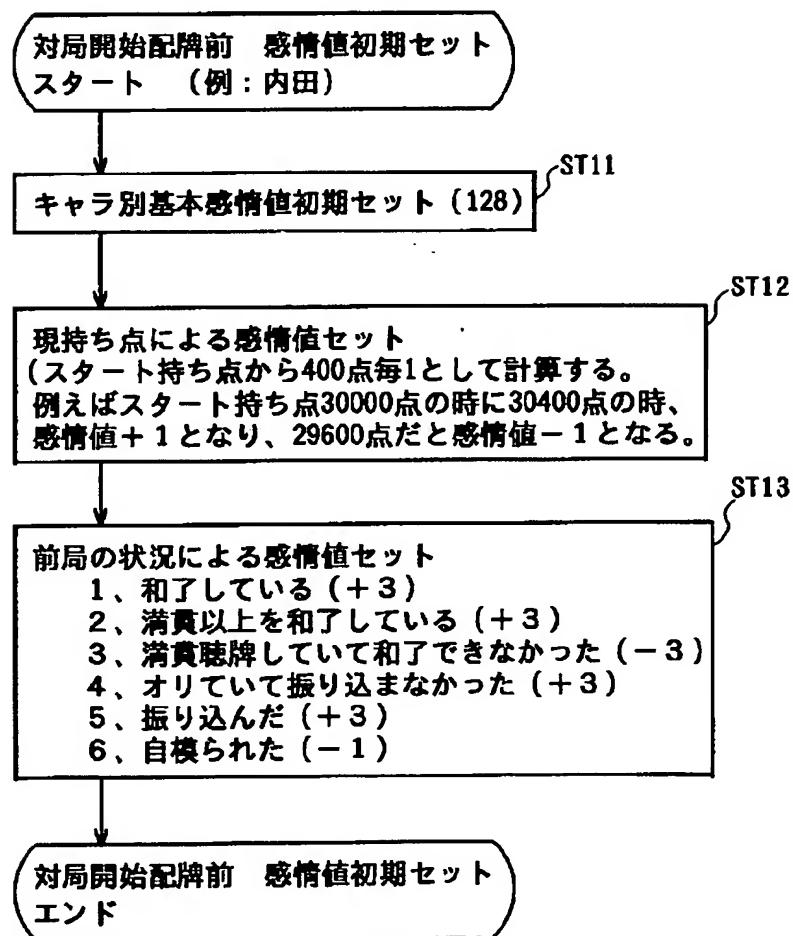
【図10】



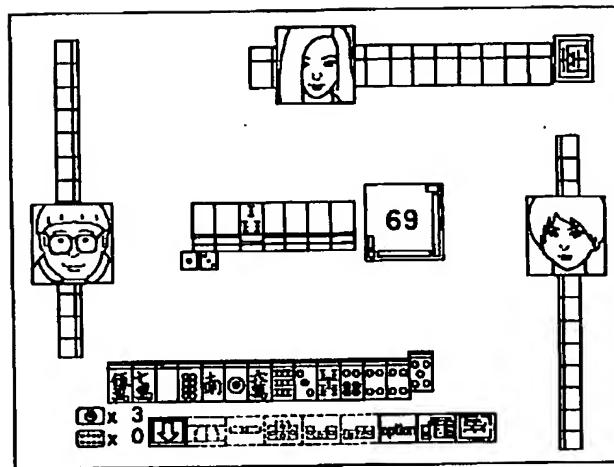
【図11】



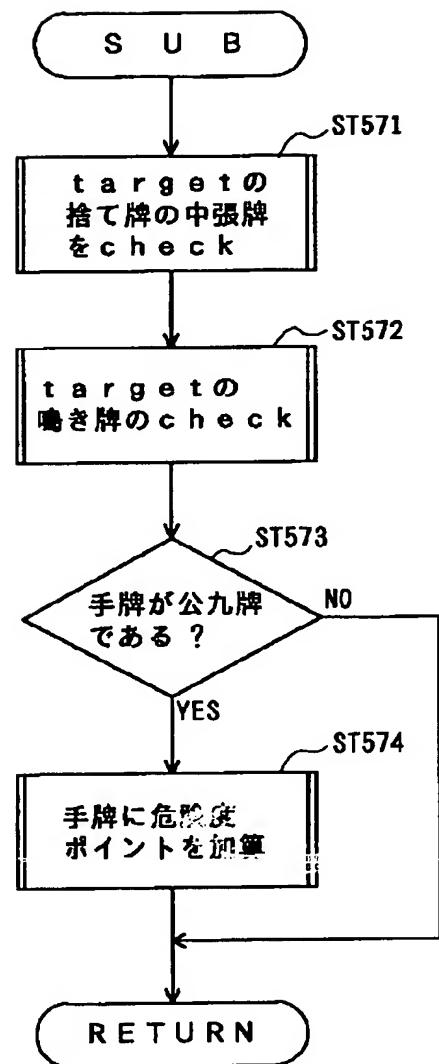
【図12】



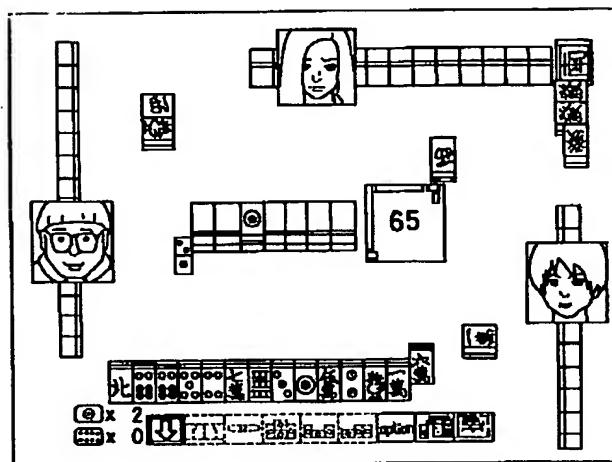
【図15】



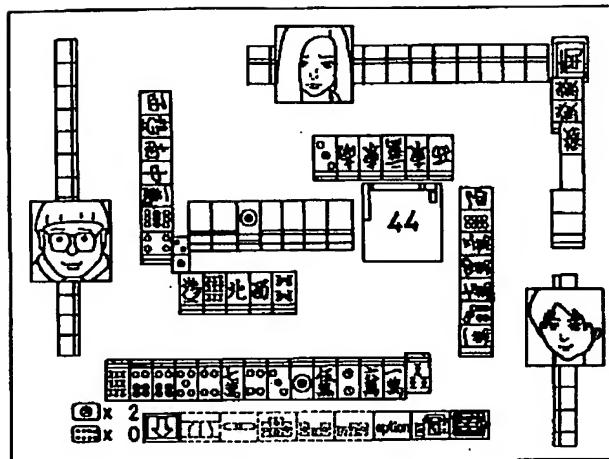
【図32】



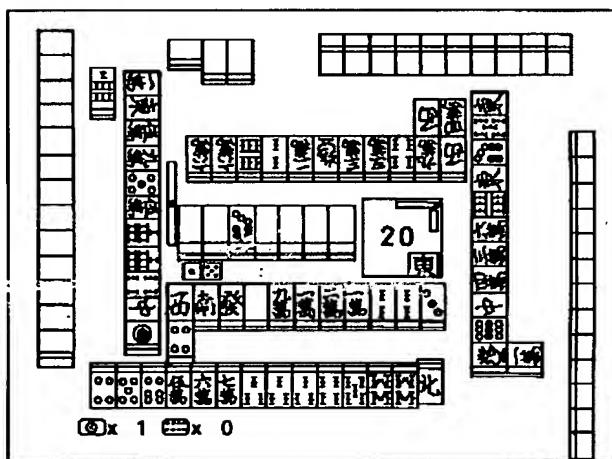
【図16】



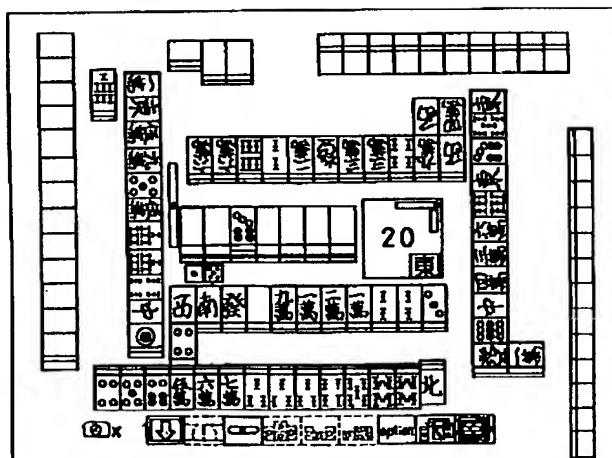
【図17】



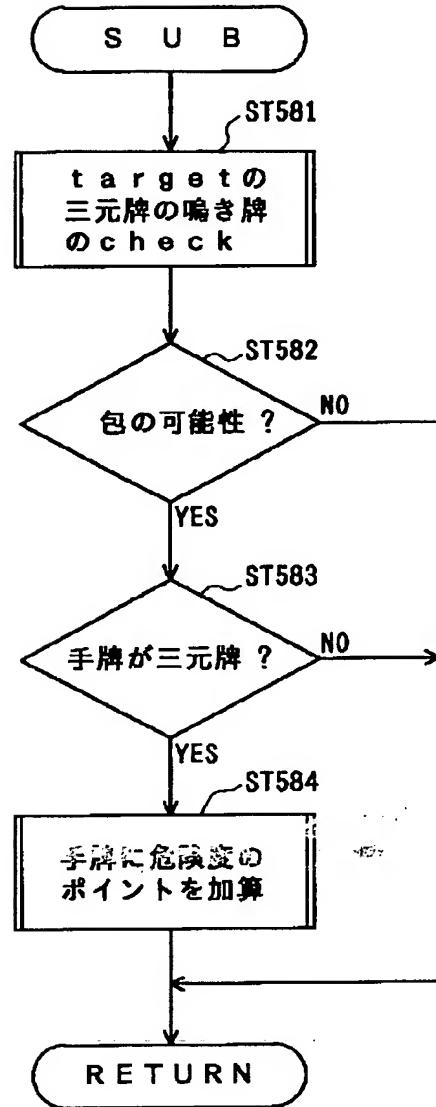
【図20】



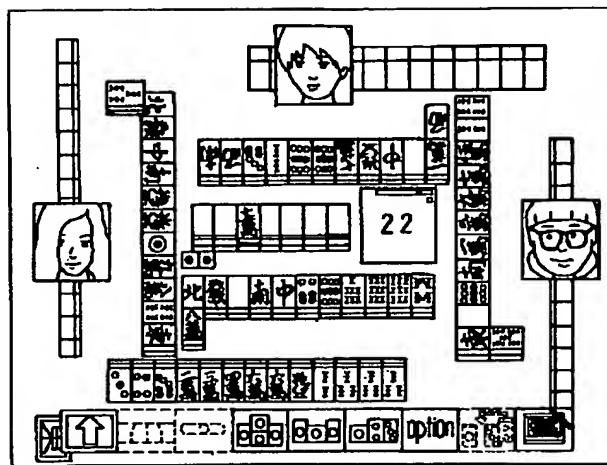
【図23】



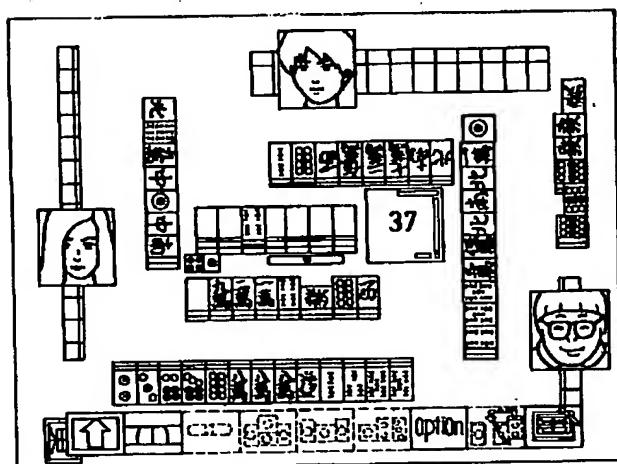
【図33】



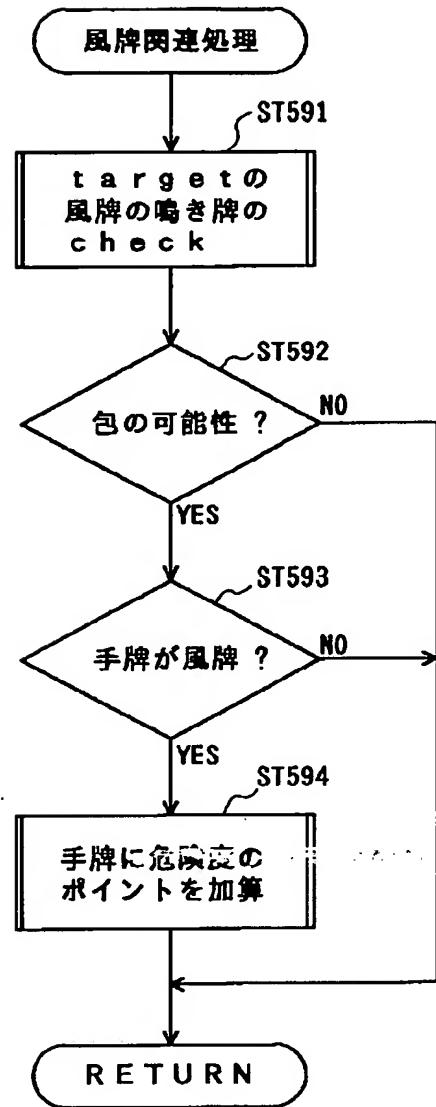
【図21】



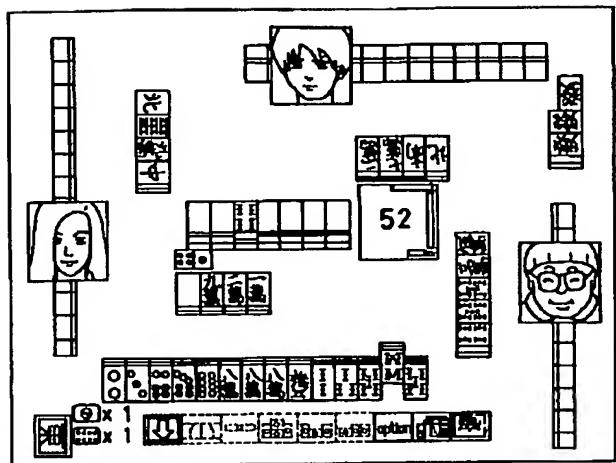
【図22】



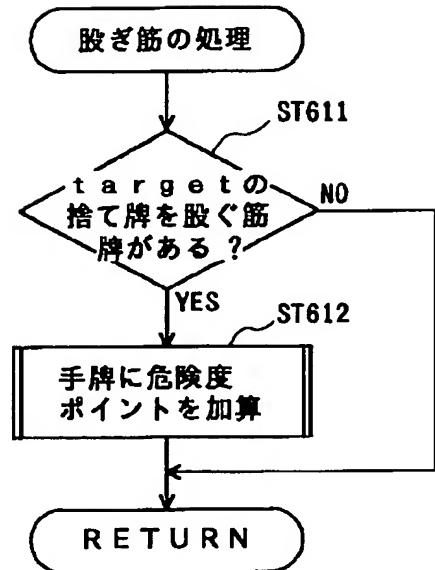
【図34】



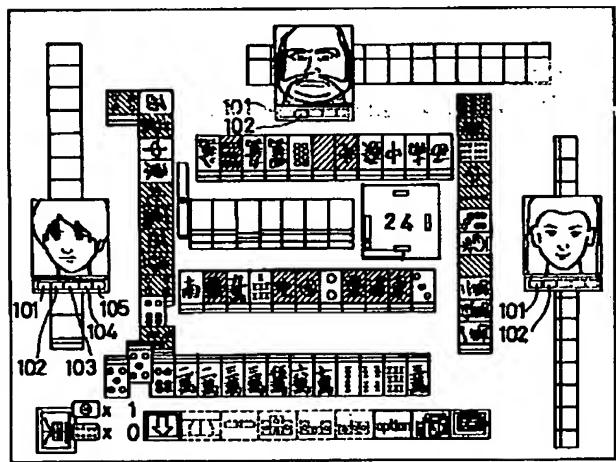
【図24】



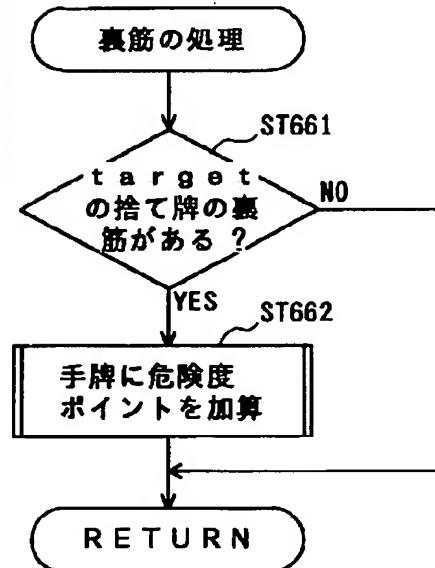
【図36】



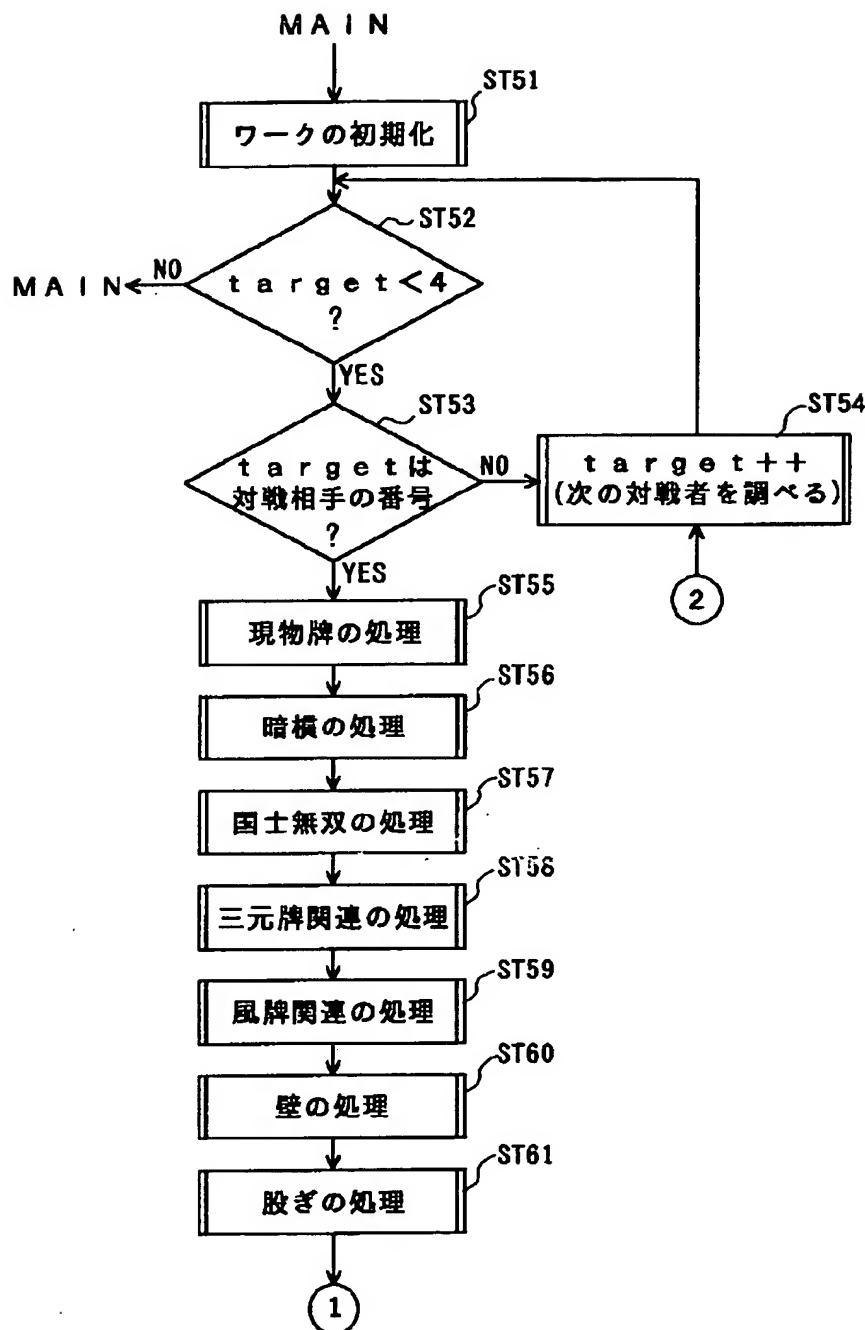
【図26】



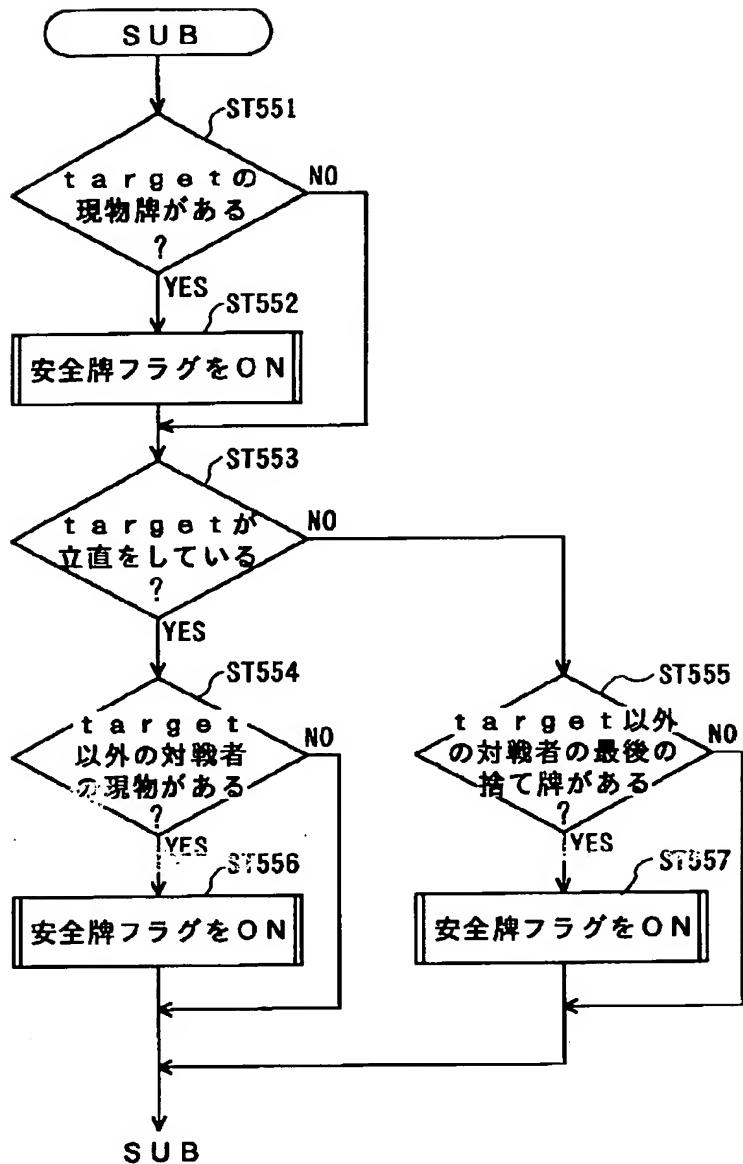
【図39】



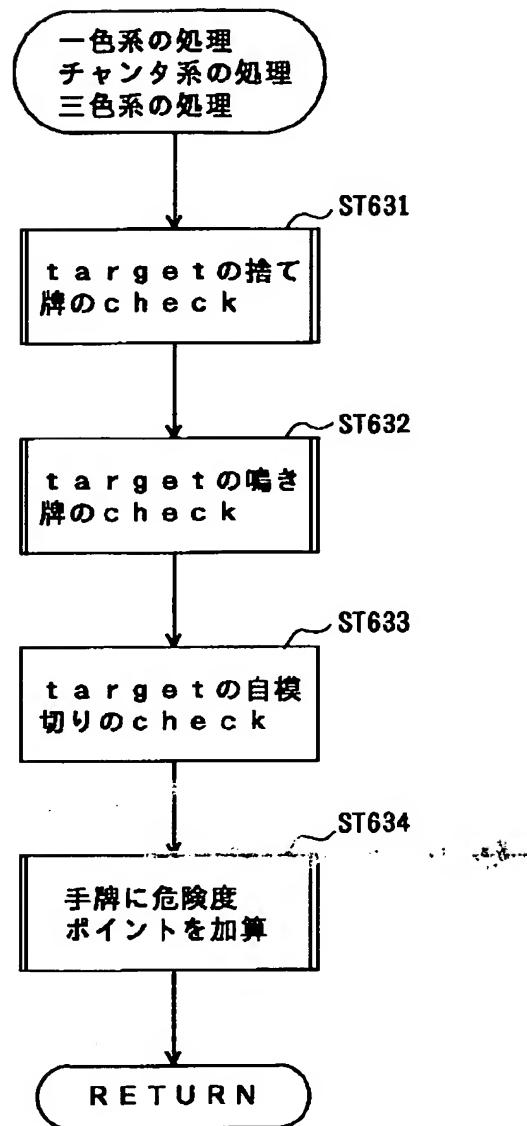
【図27】



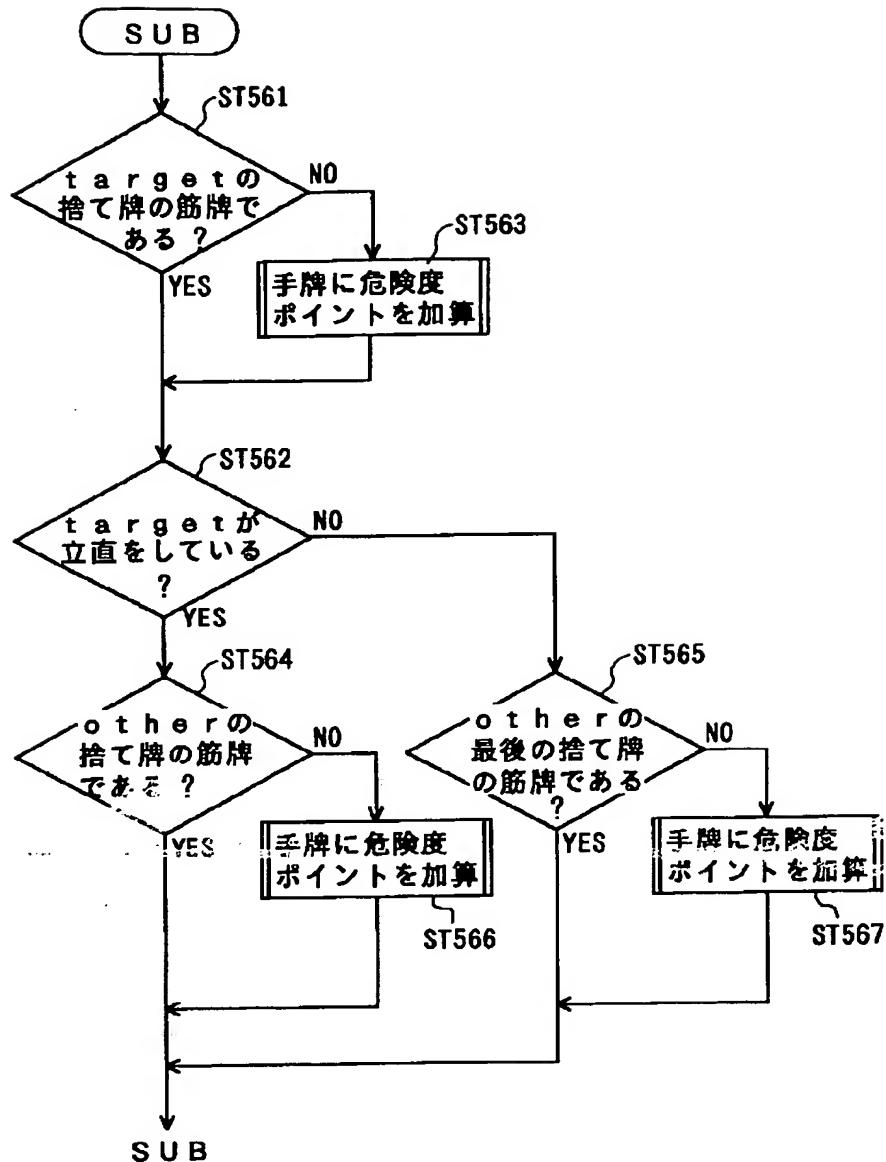
【図29】



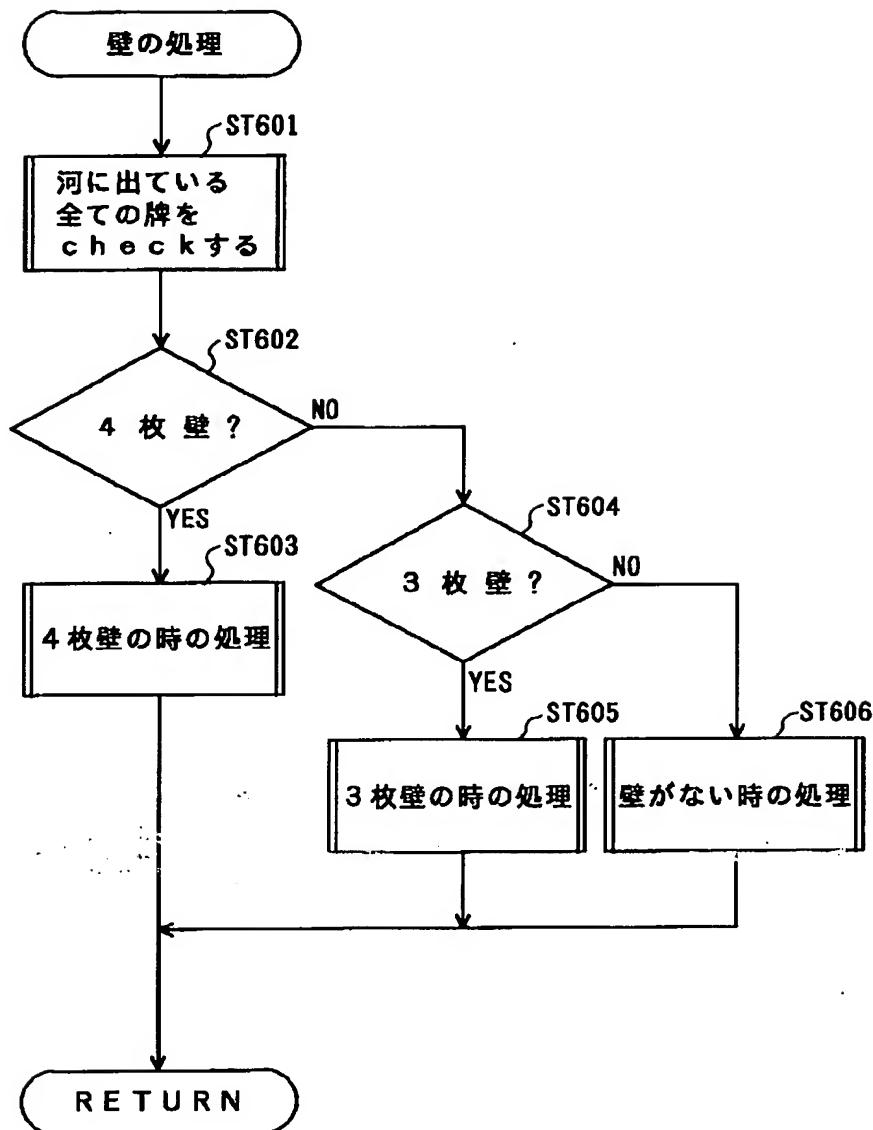
【図38】



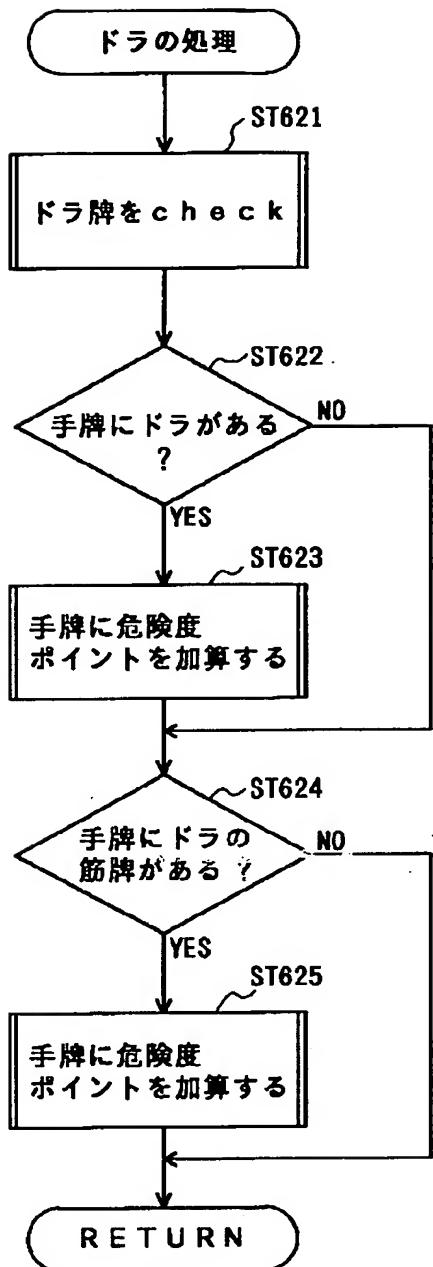
【図30】



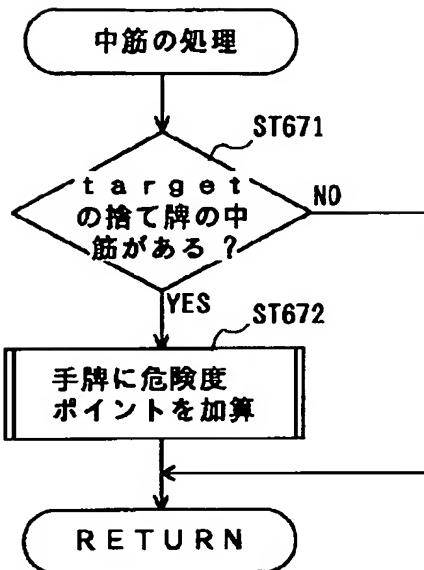
【図35】



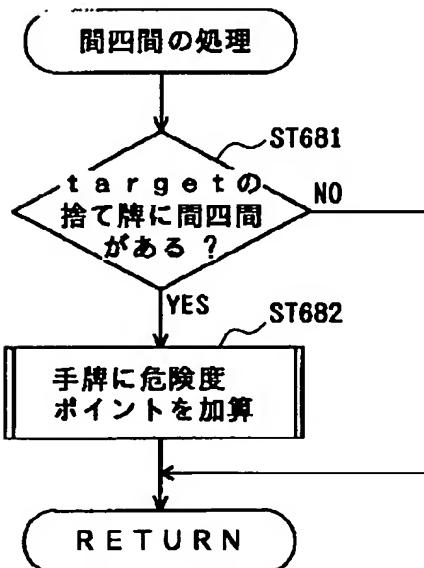
【図37】



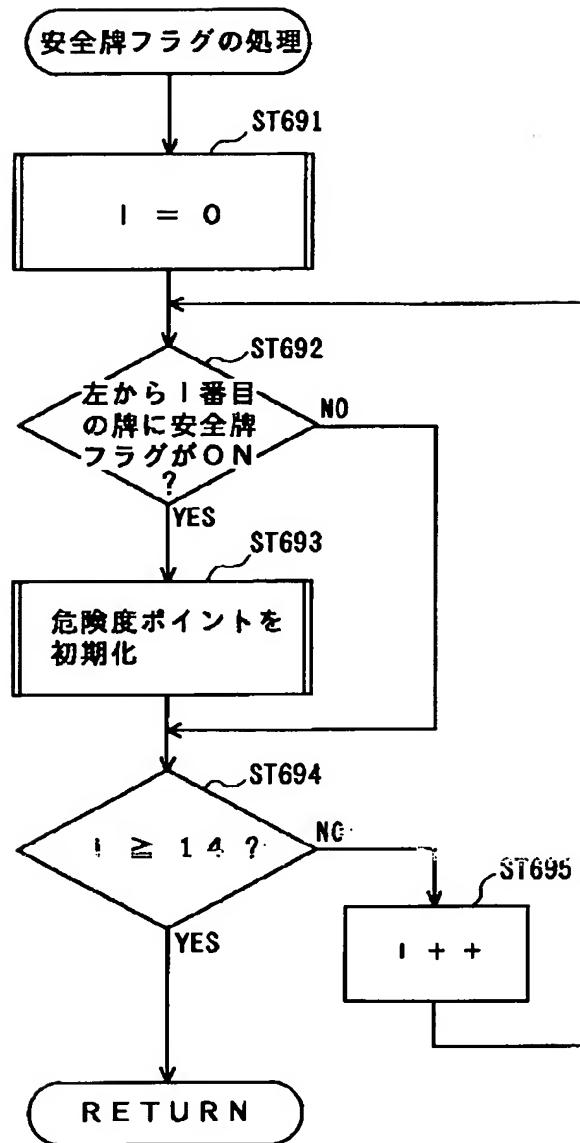
【図40】



【図41】



【図42】



フロントページの続き

(72)発明者 豊田 稔  
 大阪市北区西天満4丁目15番10号 株式会  
 社コナミコンピュータエンタテイメント大  
 阪内

(72)発明者 中坂 昇  
 大阪市北区西天満4丁目15番10号 株式会  
 社コナミコンピュータエンタテイメント大  
 阪内

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- BLACK BORDERS**
- IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- FADED TEXT OR DRAWING**
- BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- SKEWED/SLANTED IMAGES**
- COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- GRAY SCALE DOCUMENTS**
- LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- OTHER:** \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**